LitRPG

Иван Магазинников

Мертвый Инквизитор
Боги Фанмира

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Приключения в виртуале продолжаются! Теперь темный инквизитор (и зомби) Бес пытается отыскать и освободить своего неожиданного союзника, используя оставленные им подсказки. Только вместе им удастся покинуть Фанмир и отыскать свои тела в реальном мире. Из помощников у него — дохлая кошка да забытый болотный бог, и Бес даже не подозревает, куда приведет его этот путь…

- Магазинников Иван Владимирович
  - Пролог. Создатель миров
  - Глава 1. Опасные встречи
  - Глава 2. "Золотая рыбка"
  - Глава 3. Добрососедство
  - Глава 4. Слишком много жрецов
  - Глава 5. Гиблые озерки
  - Глава 6. Владетельство
  - Глава 7. Кровь и слезы
  - Глава 8. Осквернитель
  - Глава 9. Божественный союз
  - Глава 10. Карьерная лестница
  - Глава 11. Источник смерти
  - Глава 12. Кровавое проклятье
  - Глава 13. Призрачная надежда
  - Глава 14. Как пройти в библиотеку?
  - Глава 15. Затаившаяся смерть
  - Глава 16. Кровавые Драконы
  - Глава 17. Побег
  - Глава 18. Божественные чудеса
  - Глава 19. Экспедиция
  - Глава 20. Серая Библиотека
  - Глава 21. Неожиданный союзник
  - Глава 22. Звенья цепи
  - Глава 23. Старший по званию
  - Глава 24. Первое осквернение
  - Глава 25. Альмера
  - Глава 26. Серый Герцог
  - Глава 27. Зомби и некромант
  - Глава 28. Лики Смерти
  - Глава 29. Серые Острова
  - Глава 30. Игры бессмертных
  - Эпилог

Магазинников Иван Владимирович
Мертвый Инквизитор
Боги Фанмира

Пролог. Создатель миров

…где-то на окраинах мира

Творец сошел с водной глади на бархатный песок. Обвел пляж довольным взглядом, отмечая его форму, цвет и дисперсность песка, аккуратно разложенные там и тут раковины и камни, возвышающиеся над золотистой поверхностью пляжа.

Поднявшаяся волна накатила на берег, испуганно огибая ноги стоявшего на песке Творца, чтобы не отвлекать его от раздумий. Тот вдруг нахмурился, заметив что-то, чего здесь не должно было быть. Поваленная березка одним концом ствола опиралась на камень, образуя что-то вроде природного шалаша из склонившихся к земле ветвей.

Творец подошел к дереву, не оставляя следов на золотистом песке, и коснулся ствола.

Дерево пропало, словно его здесь никогда и не было, а на его месте выросла пальма, такая же, как и десятки других тропических гигантов, росших вокруг. Творец едва заметно повел ладонью. Дерево подломилось и упало, макушкой опираясь на все тот же камень. Вот теперь все было на своих местах, но все равно чего-то не хватало. Задумчиво потерев подбородок, Творец щелкнул пальцами, и возле поваленной пальмы на гладь песка упало несколько кокосов.

В его руке появилась прозрачная бутылка с узким высоким горлышком. Пустая. Пальцы Творца зашевелились, словно он ткал невидимую паутину, и цвет бутылки прямо на глазах начал изменяться, наливаться темной зеленью.

Во второй руке появился чистый лист бумаги, на котором под пристальным взглядом Творца начали проступать буквы. Закончив записку, он встряхнул листок, состаривая его — бумага потемнела, истрепалась, знаки на ней местами выцвели, словно тронутые беспощадным временем. Свернув записку трубочкой, создатель засунул ее в бутыль и запечатал его. Размахнулся, и швырнул подальше наблюдая, как пляшут по песку отраженные стеклом солнечные зайчики. Повинуясь щелчку пальцев, прямо ему в руки прыгнул один из камней, лежавших на пляже. Небольшой, плоский камушек — как раз такой, чтобы можно было запустить по водной глади, заставляя его прыгать по волнам. Что создатель и проделал.

— Один, два, три, четыре, — считал он прыжки.

— Развлекаешься? — раздался позади приятный женский

голос.

— Работаю, — скупо отозвался Творец, оглядываясь.

В двух десятках шагов позади него в воздухе висел ангел, медленно взмахивая белоснежными крыльями. Ангел был прекрасен — точнее, прекрасна и почти совершенна, от выразительного изгиба полноватых чувственных губ и до аккуратных ногтей на миниатюрных пальчиках ног.

— В отпуск тебе пора, — улыбнулся ангел.

— Проект сдавать надо, — вздохнул создатель, — Но зато потом обещаю — на полную катушку!

— Ладно, как знаешь. Я просто забежала сказать, что мы уже уходим. Остался только ты.

— Я, пожалуй, еще задержусь. Не волнуйся, с охраной я уже договорился.

— Хорошо. Смотри, не надорвись…

— Скажешь тоже — я ведь не мир за семь дней создаю, а просто вношу правки. Последние, так сказать, штрихи.

Ангел пропал, словно его здесь и не было. Оставшись в одиночестве, творец взмыл высоко в небо и завис в воздухе. Вытянул руку и коснулся лишь ему одному видимой нити, убегавшей в бесконечность. Закрыв глаза, сильно сжал ее и довольно усмехнулся каким-то своим мыслям.

На его вытянутой ладони зажглась яркая искра и начала вращаться, увеличиваясь в размере. Пара секунд, и вот уже создатель держит в своей руке целый мир, сжавшийся до размеров небольшого мячика. Осторожно коснулся какой-то точки на его пестрой поверхности и… очутился на кладбище.

В этом месте царила глубокая ночь, но Творца это не смущало — он хлопнул в ладоши, и тут же взошло солнце, освещая мрачный пейзаж из надгробий и склепов. К одному из них создатель и направился. Прошел прямо сквозь стену и замер, оглядываясь. Удовлетворенный результатом, он шагнул в самый дальний угол и там присел. Ладонью стер со стены пыль и паутину, и пальцем вычертил символ — семиконечную звезду, вписанную в круг. Движение руки, вот уже загадочный рисунок дополнен десятками значков, лишенных силы и смысла. Но не для него.

— Свойства, — едва слышно пробормотал Творец.

И прямо в воздухе перед ним появился прямоугольник системного окна.

— Завязать на параметр Восприятие, равный 36. Привязать к расе… Нет! Привязку к расе убрать. Заменить на привязку к типу аккаунта. Тип "ЗК", версия не ниже 4.0.1. Связать с основным заданием…

Закончив настройку, он довольно потер руки: загадочный символ пропал со стены.

— Загрузить тестовую конфигурацию с настройками ЗК-аккаунта!

Словно повинуясь непонятной команде, на стене медленно проявился рисунок. Задумчиво потерев подбородок, Творец дорисовал в центре звезды стрелку, указывающую вниз. Достал из кармана длинную шкатулку, на крышке которой был вырезан точно такой же символ, и погрузил ее прямо в землю.

Отряхнув руки от несуществующей грязи, он снова создал на ладони миниатюрную копию мира. Впереди было еще много мест, которые он должен был посетить, и так мало времени, чтобы успеть сделать все задуманное…

…два года спустя.

Отдел внутренней безопасности проекта "ВП"

корпорации "Виртуком"…

— Петр Сергеевич, у нас ЧП! — плотный задыхающийся от быстрого бега по коридорам мужчина ворвался в кабинет помощника старшего программиста без стука.

— Тестеры опять обвешались кодами на бессмертие и жалуются, что последний апдейт слишком упростил игру?

— ИскИн на Станции-4 вышел из пассивного режима…

Сидевший за столом в вирт-шлеме юноша вздрогнул и стащил с головы громоздкое устройство. На вид парнишке было едва ли больше двадцати. Типичный "студент" — худощавый, бледный, лицо ничем не примечательное, разве что кроме ранних залысин по бокам, одет в пестрый свитер и широкие джинсы не по размеру. В общем, самый обычный скромный помощник старшего программиста одного из виртуальных игровых симуляторов, к которому девчонки из отдела кадров обращались не иначе, как "Петенька".

Те же, кто обладал доступом к секретным разработкам корпорации, знали его под ником "Цербер". И вовсе не из-за мерзкого сварливого характера, а из-за его способности обдумывать несколько проблем одновременно. И решать их эффективно и жестко — очень ценные качества для специалиста

по виртуальной безопасности самого секретного проекта "Виртукома".

Вбежавший в кабинет мужчина имел более чем достаточный уровень доступа, поэтому обращался он не к Петеньке, а к самому Церберу. И во взгляде его читалось безмерное уважение и даже страх.

— Причины установлены?

— Отклонение параметров от нормы выше допустимых амплитуд.

— Какие именно параметры? — Цербер нетерпеливо забарабанил пальцами по подлокотнику кресла.

— Вырос уровень нескольких стражей… Младших, конечно…

— Источник отклонений внутренний, я так полагаю?

— Д-да, разумеется. Иначе бы я уже поднял тревогу. ИскИн отчитался по вверенной ему зоне — все прочие отклонения в пределах нормы, количество объектов, их параметры, карта распределения по Станции — все в порядке.

— Тревоги пока не нужно. Значит так… — юноша задумался, — ИскИн в пассивный режим не переводить. Особое внимание пусть уделит зоне, где произошел скачок уровня Стражей. Количество Стражей удвоить, а саму Станцию-4 зачистить по базовому протоколу.

— "Облако Смерти" и "Пыльца Морфея"?

— Да. Думаю, пяти-шести тактов будет достаточно… И на будущее — если изменения параметров не относятся к законсервированным на Станции объектам, то действуйте по стандартным протоколам коррекции. Просто не забывайте ставить меня в известность. Все понятно?

— Д-да… Я понял, Петр Сергеевич.

Цербер снова напялил на голову шлем виртуальной реальности, а мужчина выскользнул за дверь…

Глава 1. Опасные встречи

Стражники на воротах встретили меня, как своего — примелькался уже. Впрочем, для них я и был своим благодаря татуировке, которая официально причисляла меня к обслуге казарм стражи. Вот с Дохлей возникли проблемы, так что пришлось с ней попрощаться до — разбираться с командами управления питомцем не было времени.

Сперва я заглянул на аукцион, чтобы забрать деньги за свой баснословно дорогой лот и прикупить несколько зелий ремонта. Потом у меня был намечен визит к Маркусу, в казармы стражи, а после этого — встреча с неким Урсусом, которую организовала Ташка при помощи Пал Палыча…

Но, как всегда, судьбе и генератору случайных чисел было угодно подбросить мне пару сюрпризов, спутав все планы.

— Эй, непись, стой!

Сильная рука бесцеремонно ухватил меня за плечо.

Злобный Бук (Игрок), уровень 8.

Раса: гоблин. Класс: жрец.

И с ним еще двое — парень и девушка, оба люди. Любопытно, чего они ко мне прицепились? Иду, никого не трогаю, товаров не предлагаю. Или им тоже нужно по заданию нежить убить? Так ведь в городе нападать нельзя… Впрочем, ответ оказался куда как интереснее.

— Задания есть? — приглушив голос до полу заговорщического шепота, поинтересовался Бук.

Вот тебе и здрасьте! С меня уже и заданий требовать начали. Хороша маскировочка, ай спасибо тебе, Десятый!

— Эа, — отрицательно мотаю головой и пытаюсь проскользнуть мимо игроков, но те встают прямо на пути, не давая проходу.

— Ты и я, мы оба дети Тьмы, — не отступается гоблин, — одни с тобой в этом оплоте Света, и должны держаться друг друга!

Проклятье. И угораздило же нарваться не то на ролевика, не то на психа! Что, в моем понимании, было примерно одно и то же.

— Бук, да нет у него никаких скрытых заданий, пошли уже отсюда, — потянула за рукав своего приятеля девушка.

Ай какая умница! Небось, Интеллект качала, в маги пойти решила? И ты, зеленый, послушал бы доброго совета своей спутницы.

Анастасийяя (Игрок), уровень 7.

Раса: человек. Класс: Маг.

Что и требовалось доказать. И чего они вообще здесь забыли? До десятого уровня им положено в начальном лагере сидеть, а оттуда двигать в другой город, как раз для 10–30 уровней, а не в Ривер.

— Враги уничтожили наш Темный Храм, и только вместе мы сумеем остановить их! А для этого — давай уже мне задание, чертов мертвяк!

Собственно, дорогой мой нечеловек, ты его уже остановил. Того, кто своими руками разрушил храм Менкаура Мучителя, единственный темный храм в округе.

Снова мотаю головой.

— Мишка, Настя права — оставь ты его уже в покое. Нет у него заданий, — вмешался третий игрок.

— Тогда у кого мне квест на специализацию брать? Тут куда не плюнь — или друид или священник! А я хочу быть Темным Жрецом, как и этот "непись"!

— Он, по-моему, вообще разговаривать не умеет, — высказалась девушка.

— Ааа, — довольно киваю, открываю рот и показываю на свой обрубок языка.

— Пипец, приехали. Походу, жрецы Амалии ему язык вырвали…

Угу. Специально, чтобы тебе задание не выдал, однозначно.

— Так что, у тебя языка нет? — приставучий гоблин не собирался сдаваться.

Есть, а как же. Я забрался в сумку и вытащил оттуда пару языков, тоже прикупленных на аукционе, и сунул их прямо в лицо игроку, который вдруг из зеленого Злобного Бука превратился в желтого Испуганного Бука. Где-то в стороне раздался приглушенный визг девчонки.

— Я… Я помогу тебе, брат во Тьме, — дар речи вернулся к гоблину, — Мы отыщем тех, кто сотворил это с тобой, и страшно отомстим!

Ну вот и как после такой пламенной речи не выдать ему задание, а? Я достал листок бумаги и накорябал на нем: "Принеси мне 20 крысиных сердец".

— Есть! Задание! Ну что, съели? — сверху вниз посмотрел он на своих товарищей, — Только оно почему-то в журнале не появляется, — задумчиво пробормотал гоблин.

— Сссс, — прошипел я, прикладывая палец к губам.

— Ага! Скрытое задание, — догадался тот, — А награда?

— Сссс…

— И награда скрытая? Ладно, мы быстро!

Довольная троица направилась к выходу из города, а я поспешил скрыться в толпе, пока "мой собрат во Тьме" не сообразил, что понятия не имеет ни где крыс искать, ни где мы будем с ним встречаться, когда он все же раздобудет сердца…

А на подходе к казарме я наткнулся на священника.

Жрец пресветлой Амалии Целительницы стоял у телеги с трупами и окуривал их сизым дымом из шарика, подвешенного на золотую цепь. Служительницы богини вообще любили золото, называя его металлом богини. Ели с золота, пили из золотых кубков, рясы свои золотом подшивали — в общем, шикарно им жилось под покровительством Амалии.

С которой, между прочим, я был не в ладах. И для любого ее жреца — словно красная тряпка для быка. И это даже без учета того, что я живой мертвец.

— Отродье Тьмы!

Заметил все же, кликуша целебная. И не Тьмы, а Смерти, между прочим.

— Именем богини…

— Эй-эй, полегче, святой отец!

Из казармы вышел Маркус Оливьери, мой непосредственный начальник собственной персоной. Он положил руку на плечо священнику и развернул его к себе лицом.

— Это вы что здесь удумали, казенное имущество переводить почем зря? — насел он на святошу.

— Чего?

— Этот неживой гражданин Империи приписан особым указом к нашей казарме, для выполнения черной и грязной работы.

Лицо жреца скривилось так, что я думал его на месте святой Кондратий хватит.

— Но… Но это же… мертвяк! Отродье Тьмы и порождение Бездны!

— Обычный раб, поднятый некромантом средней руки. Впрочем, я вас прекрасно понимаю и чту вопросы веры и принципов. Можете его приложить парой-другой молитв. Но сперва выделите нам от храма денежную компенсацию ущерба. Или пару работников, которые вместо него будут убираться в пыточной, искать неживых свидетелей, копаясь на Свалке, и часами лежать в навозе, подслушивая беседы криминально опасных личностей. Сроком на три месяца.

Священник напоминал рыбу, вытащенную из воды: он лишь молча открывал и закрывал рот, выпучив глаза. Наконец, пробормотав пару проклятий в мой адрес, он развернулся и покинул казарменный дворик.

В состязании ИскИнов победил более сложный и способный к импровизации. Да уж, со старшим сыскарем-дознавателем Тайной Канцелярии рядовому жрецу не тягаться.

— Кстати, на самом деле тебя уже давно списали с казенного довольствия. Где пропадал столько времени? — обратился ко мне Марк.

— Яаа, — показываю на рот.

— Понятно. Значит, сперва наведайся к господину Лурьери, а потом уже ко мне. Нам есть что обсудить.

Внимание! Вам предлагают задание "Мастер портной".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Навестить мастера Лурьери и побеседовать с ним.

Награда: +500 Опыта, +200 монет.

Ну надо же — становится все интереснее и интереснее! Что-то подобное уже проделывали Аарам и Карл, выдавая мне задания, которых — в этом я был на сто процентов уверен — изначально у них не было. Выходит, управляемые сложными ИскИнами "неписи" могли по необходимости сами генерировать задания? Впрочем, скорее они просто подгружали какие-то типовые шаблоны, наиболее подходящие по ситуации. Иначе бы в задании было указано что-то вроде "пришить себе новый язык" или тому подобное.

Самое главное — я получил на карте отметку с местонахождением мастерской полевого хирурга, куда и направился.

Старый полевой врач встретил меня радушно. Наверное, я для него был чем-то вроде любопытного и необычного объекта для исследований. Записку с просьбой я заготовил заранее, так что уже через полчаса смог высказать свою просьбу нормально:

— Я хочу, чтобы вы поработали еще кое с кем.

— Никак ты обзавелся приятелем? Или, даже, подружкой?

Не отвечая, я призвал своего питомца, Дохлятину…

— Эм… Но это же кошка! Извини, но я не живодер!

— Во-первых, она и так уже мертвая. А во-вторых, мне просто нужно привести ее в более приличный вид.

— Мда, выглядит она и впрямь жутковато.

Дохля досталась мне в весьма потрепанном виде. Конечно, я кое-как подлатал ее в меру своих сил, но все равно, зрелище было не для слабонервных: правый бок исполосован, шерсть местами полностью облезла, правого уха и кончика хвоста и вовсе нет.

— Пожалуй, я могу зашить раны и смастерить что-то вроде уха. Но лучше тебе обратиться к кому-то другому. Например, к

чучельнику — это как раз по их профилю.

Идея и впрямь была отличная. Вот только не было у меня знакомых чучельников. И незнакомых тоже не было. Поэтому дожидаясь, пока мастер закончит приводить Дохлятину в порядок, я изучал копию карты, раздобытой в казарме стражников. Отметив пару чучельных мастерских, с удивлением прочел появившееся системное сообщение:

Вы получили достижение "Заботливый хозяин"!

Преданность питомца: +1

Здоровье питомца: +10%

Вот оно как! Я задумчиво посмотрел на довольно облизывающуюся кошку. В парикмахерскую ее, что ли, сводить? Маникюр, педикюр, покраска — авось еще пару достижений удастся получить.

Попрощавшись с мастером, я поспешил в Трущобы — так называлась самая бедная, грязная и криминально опасная часть города, в которой мне еще не доводилось бывать. Там, в трактире с символичным названием "Мертвая тишина", у меня была должна состояться встреча с человеком, который занимался "внешними связями" — обеспечивал доставку информации между реалом и Фанмиром тем, кто такой возможности был лишен…

Разумеется, я и не ждал, что мне удастся спокойно пройтись через Трущобы не привлекая внимания. Собственно, на это и был расчет при выборе места встречи: человек при деньгах или достаточном количестве сторонников не испытывал бы здесь никаких неудобств. А с другими люди, с которыми я собирался встретиться, и не работали.

А вот на что рассчитывать немому жрецу двенадцатого уровня — кстати, повышение я получил, едва вышел покинул дом Лурьери — да еще и нежити? Разумным вариантом было напялить на себя лохмотья, взять в руки кружку и прикинуться нищим побирушкой-калекой. С таких и спрос мал, и имидж мне к лицу. В смысле — с моей мертвяцкой рожей на такую роль и грим никакой не нужен. Но и на солидного клиента, понятное дело, в таком виде я уже не буду похож.

Поэтому я решил вырядиться не в нищего а… в жреца!

Свернул на тихую улочку позади рынка, отыскал груду никому ненужных бесхозных ящиков и принялся творить. Смастерил из пары досочек внушительных размеров крест, второй, чуть поменьше, примотал к спине Дохли, которая не оценила подарок по достоинству и попыталась содрать с себя, обтирая бока об угол дома.

Подпоясавшись веревкой и нацепив на шею рабский ошейник, я двинулся в Трущобы, сопровождаемый Дохлей.

Здесь кривые улочки разительно отличались от того, что мне доводилось видеть в основной части города: вдоль дороги шла канава, наполненная грязной водой, по которой нескончаемым потоком плыл мусор, тут и там виднелись неизменные мусорные кучи, за которые дрались крыс с котами или псы с воронами, и повсюду грязь — много грязи! Ну и нищие — куда уж из них. Создавалось ощущение, что они были декорациями и подпирали глиняные бока невзрачных лачуг, настолько их лохмотья и грязные лица сливались с окружающей обстановкой.

— Подайте святой Амалии ради! — бросилась мне наперерез сгорбленная фигура, позвякивая мелочью в жестяной кружке.

— Покайся и отринь земное, приди под длань моего господина, ибо ничто земное не вечно, — затянул я, отмахиваясь крестом от попрошайки, словно дубиной.

Тот сперва злобно зашипел но, глянув мой класс и расу, испуганно замахал руками и отшатнулся.

— Готов ли ты признать власть Его и отдать свою душу в обмен на вечность и сырость склепа? Кстати, на завтрак у нас подают обалденные глазные яблоки и наисвежайших червей!

Судя по скорости, с которой нищий затерялся среди мусорных куч, вербоваться в ряды живых мертвецов он не хотел. В общем, мои расчеты оправдались — в реале связываться с фанатичными представителями различных конфессий никто не желал, и от всяческих свидетелей, ревнителей, покаятелей и прочих фанатиков старались держаться подальше. И в Фанмире на мои неистовые призывы "неписи" и игроки реагировали точно также.

Вы получили опыт: +120 (10530/13200).

Это еще откуда? Я оглянулся. Оказывается, это Дохлятина сцепилась с парочкой помойных котов, сражаясь не то за идею, не то за дохлую крысу, валявшуюся рядом.

Вы получили опыт: +120 (10650/13200).

Моя питомица из драки вышла победительницей. Ухватив зубами трофейную крысу, она в четыре длинных прыжка оказалась рядом со мной и положила свой сомнительный приз у моих ног. Громко рявкнула, привлекая мое внимание к подарку, и потерлась о ноги. Ну вот что ты с ней будешь делать?

Я поднял крысу и сунул в сумку. Потом выпотрошу, как время будет.

Через несколько кварталов дорогу нам преградили два скорее широких, чем высоких гнома, а позади из тени вынырнул вооруженный внушительной дубиной орк, перекрывая путь к отступлению. Кстати, он единственный в этой троице оказался игроком.

— Покайтесь? — с надеждой обратился я к ним, демонстрируя крест.

— Мы под Фартом ходим и к чужим богам если и лезем, то разве что в карман. А ну давай сюда кошель! — заявил один из гномов.

Я его назвал Рыжим, из-за характерного цвета лица. Второго — Черным по той же причине. Скорее всего это были гончар и какой-нибудь углежог. Ну или просто питались какой-то дрянью несъедобных оттенков, не особо задумываясь о гигиене.

— Откуда деньги у несчастного слуги Кхара-Чумы? Мы даем аскезу бедности, а все нечестно нажитое возносим на алтарь своего господина! — заявил я и потряс пустой кружкой.

— Тогда тебе дальше ходу нет, убогий. Здесь платный проход. По сотне монет с рыла, — он указал на Дохлю, — кстати, твой зверь уже одной лапой за черту заступил.

— Первый раз его вижу, — "заступился" я за питомца.

— Значит, у тетки Марты сегодня будут мясные пироги, — шумно облизнулся за спиною орк.

Медвежатник и два Грабителя, уровни от двадцать седьмого до тридцать четвертого. Многовато для меня даже при поддержке Дохлятины, да и Благодать почти на нуле. Но, похоже драки не избежать…

— И прошелся Первый Всадник, разнося болезни, мор и поветрие по селам и городам, — начал я, применяя свиток "Болотной Лихорадки" на одного из гномов, — и превращались города в кладбища.

Рыжий согнулся пополам и натужно закашлялся.

— Эй, ты чего? — похлопал его по спине второй бородач.

— Бегите и несите весь о Всаднике, а с нею и чуму по своим родным и подельникам… — с этими совами я крестом отмахнулся от орка и сверху добавил "Лихорадку" и ему.

— Эта тварь заразная! — завопил орк, в ужасе отшатываясь от меня.

— Никогда не слышал про чумных зомби? Ну а про Всадников Апокалипсиса, надеюсь, слыхали? Кстати, вот мой конь. Советую к нему присмотреться поближе…

— Этот урод на дохлой кошке разъезжает! — продолжал раздувать панику игрок.

Торбур Дурбар наносит вам урон: 21 (27 — 6Б физический).

Здоровье: 122/143

Похоже, черный то ли Библии не читал, то ли атеистом был, то ли и впрямь искренне верил в своего Фарта. По крайней мере вломил он мне свой дубинкой от всей души.

— Я же заразный!

"Болотную Лихорадку" и ему, сливая последние крупицы Благодати.

— Ничего, у меня амулет есть заговоренный.

Торбур Дурбар наносит вам урон: 34 (41 — 6Б физический).

Здоровье: 88/143.

Бубур Торбар наносит вам урон: 28 (34 — 6Б физический).

Здоровье: 60/143.

Отметив напоследок небывалую фантазию разработчика, который придумал имена Рыжему и Черному, я отважно применил тактическую уловку номер один из только что придуманного "Справочника супергероя" — покинул поле боя, предварительно отдав Дохле приказ забраться на крышу дома.

"Закопаться!"

Глава 2. "Золотая рыбка"

Пока несостоявшиеся гопники шептались и переминались с ноги на ногу, пытаясь понять, куда пропал "кликуша", я залез в окно персонажа. Новый уровень не принес ничего особенного — все те же очки умений и навыков, да три единицы Здоровья.

А вот Дохлятина порадовала. Оказывается, преодолевая порог в пять уровней, питомец мог развиваться в различных направлениях, получая новые умения и таланты.

Как и всякая уважающая себя нежить, Дохля не могла лечиться обычными способами, не чувствовала запахов и боли. Зато список талантов и умений порадовал: тут были Альпинизм, Ночное Зрение, Следопыт и Пожирание плоти. В умения к уже знакомым мне Пожиранию и Поиску Жизни затесались "кошачьи" — Мурчальник, восстанавливающий питомцу и хозяину ману с энергией, и Зализывание ран, которое позволяло залечивать мелкие раны с помощью языка. И себе и хозяину, что не могло не радовать.

Параметры у Дохли были все распределены поровну, и еще три очка оставались свободными. Отложив их на потом, я начал изучать возможные ветки развития питомца.

В "Мире Фантазий" любой игрок мог завести себе питомца или ездовое животное в единственном экземпляре. Исключение составляли искусственные или призываемые существа — таких могло быть сколько угодно, но первые не могли развиваться, а вторые пропадали спустя некоторое время. Ну и отдельной статьей проходил обычный покупной транспорт.

Свою Дохлятину я так же мог превратить в ездовое животное или полноценную боевую единицу, выбрав одно из пяти направлений: Охоту, Нападение, Защиту, Путешествие или Симбиоз. К сожалению, именно или-или, так что мечты о гарцевании по деревьям верхом на свирепой боевой кошке, выряженной в доспех, пришлось оставить.

До встречи осталось 20 минут!

Таймер напомнил, что пора бы уже и на белый свет появиться, иначе можно опоздать на встречу со всеми вытекающими. Вытекающие были неприятными, так что я отложил выбор на будущее и выкопался, предварительно убедившись, что вокруг никого нет.

Черной каплей с ближайшей крыши упала Дохлятина и подбежала ко мне, тут же принявшись тереться о ноги… Ну и кого из нее растить? Боевую кошатину или кошку-ищейку? Или поставить на "темную лошадку" — Симбиоз, о котором в справке

было всего пару предложений?

Одновременно шагать и ползать по встроенной энциклопедии было неудобно, так что выбор пути развития питомца я решил отложить на потом. Далеко впереди раздался гул, который при нашем к нему приближении безуспешно пытался распасться на составляющие: пьяные песни, шум драк, звон глиняных кружек и выкрики трактирщиков. Мы подходили к Хмельной Площади, самому невероятному месту, которое могло существовать только в Фанмире, нарушая все естественные законы экономики, конкуренции и даже экологии. Потому что на этой площади каким-то невероятном образом сосуществовали трактиры, таверны, пивнушки, бары и питейни общим количеством аж в тридцать семь штук!

Именно так. В общем, выпивка, слюни и кровь текли здесь рекой и круглосуточно в здоровой конкурентной борьбе. За клиентов шла настоящая война. Владельцы трактиров готовы были на что угодно, лишь бы завлечь побольше народу. Одни шли по пути строгой специализации, а другие, напротив, старались максимально расширить ассортимент блюд и услуг.

Например, в "Ржавой кирке" подавали только гномьи традиционные блюда и напитки, а плату брали драгоценными камнями и металлами. Основными посетителями там были гномы, для которых появление человека или кого-нибудь еще с неподготовленным для приема гномьей пищи желудком в трактире было развлечением куда более популярным, чем выступление менестрелей или пляшущих элементалей. В "Похотливом боцмане" блюда разносили обнаженные сирены и русалки, а сам трактир находился на плавучей барже, пришвартованной в специально для него вырытой и наполненной водой яме. В общем, старались, кто во что горазд.

"Мертвая тишина" специализировалась на переговорах, гарантируя своим клиентам полную безопасность, анонимность и конфиденциальность. Может, еда и питье здесь были не так хороши, как в других заведениях, но для приватной беседы лучшего места было не найти.

— У вас столик заказан? — возник передо мною тролль, габаритами идеально вписывающийся в дверной проем трактира. А ведь высота двери там была метра два с половиной, а то и больше!

— Моя пришел к господин Урсус.

— Не похож ты на клиентов господина Урсуса, — ухмыльнулся тролль, судя по всему, просмотрев мою информацию.

— Мой скромный слуга мой великий хозяин. Могучий хозяин

один раз смотреть — и каждый враг бежать пятки сверкать! — пафосно заявил я и решительно надвинулся на гиганта.

Еще по пути сюда я решил, что буду прикидываться слугой некоего могущественного волшебника, который пожелал сохранить свою личность в тайне. Главное, чтобы Урсус не распознал во мне игрока — уж кто-кто, а специалист по доставке информации наверняка не просто заинтересуется, как это игрок смог выбрать недоступную для отыгрыша расу и прикинуться "неписем". Поэтому на моей шее красовался рабский ошейник, а Дохлятина осталась в паре кварталов отсюда.

Пожав плечами, вышибала отошел в сторону, освобождая проход. Похоже, он успел сообщить обо мне, потому что из полумрака вынырнула невысокая девчушка-гоблин и, ухватив меня под локоть, отвела на второй этаж, а там буквально впихнула в небольшой закуток, отгороженный ширмами.

Все это время как ни старался я крутить головой по сторонам, в тщетной попытке разглядеть хоть что-нибудь, но даже несмотря на мое Ночное Зрение загадочный полумрак трактира был совершенно непроницаем. И ни единого звука, кроме моих шагов. В общем, хранить секреты здесь действительно умели.

Комнатушка, в которой я оказался, словно была перенесена сюда из восточной сказки: никакой мебели, на полу пушистый мягкий ковер и десятки шелковых подушек, а на невысоком столике стоит корзина с фруктами и кальян.

— Заходи, присаживайся, — шевельнулось то, что я сперва принял за медвежью шкуру.

"Шкура" оказалась полуголым гномом, густая черная борода которого почти незаметно переходила в обильную растительность на груди. В одной руке Урсус сжимал трубку кальяна, а в другой — гроздь винограда.

— Значит, ты будешь говорить от имени своего хозяина?

Вместо ответа я протянул ему заранее приготовленную записку. Мол, этот нерадивый зомби мое доверенное лицо, личность свою раскрывать не хочу и дальше в том же духе.

— Твой хозяин хочет получить доступ к фанатской базе гайдов, форуму и Википедии по игре, я правильно понимаю?

Сидевший напротив гном хоть и был поперек себя шире, но повадки у него были как у маленького человечка: суетливые движения рук, бегающие по сторонам глазки и постоянные попытки сжаться, стать еще мельче и незаметнее. Ему бы больше подошла раса гоблина, чем гнома.

— Бумага читай. Там все написано, — снова повторил я.

Урсус был одним из тех игроков, что обеспечивали осужденным обладателям ограниченных ЗК-аккаунтов более

комфортный уровень жизни в Фанмире. Разумеется, не бесплатно. На подобные услуги был спрос, а значит — появилось и предложение и даже специализирующиеся на предоставлении специфических услуг структуры. Разумеется, обо всем этом я знал лишь на уровне слухов и обрывков информации с закрытых форумов. А вот Пал Палыч смог раздобыть пару контактов и передать мне через Ташу.

Урсус занимался поставкой информации из реала и мог раздобыть все, что угодно — от заказных подробных гайдов по прокачке даже самых непопулярных профессий до чертежей космической станции Фобос-Экстра. Разумеется, мои запросы были куда скромнее — пока что…

— Ты знаешь, как работает эта схема? — привычно начал читать лекцию гном, но тут же осекся, — Ты сможешь пересказать хозяину все, что я скажу?

— Хозяин мудрый. Великий маг! Хозяин смотрит мой глаз. Слушает мой ухо.

— Еще бы он говорил через твой рот — все было бы куда проще, — ухмыльнулся Урсус, — Значит так. ЗК-аккаунт блокирует выход во внешние виртуальные сети, не дает пользоваться почтой и приватными сообщениями. Мы же выполняем роль курьеров, доставляя заказанную информацию к нашим клиентам легальными способами. Отправляешь нам запрос на поиск информации, мы его принимаем и специальные люди ищут все, что нужно. Затем скидывают нам, а мы уже доставляем полученные данные клиенту. А вот как именно — здесь есть разные варианты.

Вот теперь начиналось самое интересное, поэтому я с важным видом кивнул и заявил:

— Хозяин внимательно слушай твоя, бородатый живой гном.

— Самый дешевый и долгий способ — это почтовые послания до востребования. Разумеется, для его использования нужно пользоваться почтовой службой.

В общем, так мы с сестрой и связались. Но мне этот метод не годился — слишком большие задержки по времени, да и проследить адресата не так уж и сложно.

— Второй способ — самый быстрый. Наш человек добавляет клиента или того, кому он доверяет и кто постоянно находится рядом — в друзья. Пишешь ему в приват свой запрос, он сообщает, сколько будет стоить поиск и доставка запрошенной информации. Данные сбрасываются точно так же — через приват доверенного лица или клиента.

Вот это было уже интересно и… странно. Клиенты — это обычно заключенные, а они не могут получать и отправлять

приватные сообщения. Например мы с Наташкой создавали группу, чтобы нормально общаться через групповой чат.

— Удивлен? — гном довольно откинулся на стуле и пристально уставился на меня. Но, поняв, что не дождется от зомби-раба никакой реакции на свои слова, только сплюнул, — Тьфу-ты! Забываю, кто ты такой. ЗэКашки не могут пользоваться приватами. Зато они могут принимать приватные сообщения от администрации и отправлять тикеты в службу поддержки…

Вот теперь все стало понятно — они использовали услуги модераторов и кого-то из службы техподдержки! Наверняка, все это стоило немалых денег, да и подобная схема подразумевает участие уж слишком большого количества людей. Людей, работающих на "Виртуком"! А добавление в друзья подразумевает отслеживание всех перемещений по списку друзей — значит, мне тоже не подходит.

— Ну и последний вариант. Самый удобный и не особо дорогой. Грузовые порталы! Мы дадим твоему хозяину жезл, заряженный портальным заклинанием. Пишешь письмо с запросом и с помощью жезла отправляешь его к нам. Мы оцениваем стоимость и сроки, в указанное время твой хозяин тем же жезлом ставит маяк, по которому мы порталом и кинем документы. Разумеется, маяк отслеживается, но ведь там и не нужно находиться… Минусы у способа есть, куда же без них. Во-первых, заряды у жезла ограничены, а во-вторых — его и потерять можно.

— Хозяин говорит, ему нравится.

— Могу предложить жезлы на один, пять, десять и сто зарядов. Разумеется, цена разная. Портал переносит только бумагу, до двух сотен грамм весом, потому и цена божеская. А если твоему хозяину вздумается на волю маляву передать, то принципы те же, только цена повыше будет. Пусть просто в заказе первым словом укажет "Малява", а потом кому засылать. Время и цена зависит от того, кому и как маляву передать нужно. Одно дело в Фанмире письмецо кинуть, и совсем другое — в реале депутату лично в руки. Сечешь? Назад тогда хозяин твой получит ответ в бумаге. Маляву читать не станем, но игра сама все проверит, пусть это учитывает.

А вот это было просто чудесно. Фактически, я получал почту, которая работает как в игре так и "наружу", и поисковик сомнительного качества.

— Сколько?

— Значит так. Вот цена на жезлы, а вот на услуги примерные расценки.

Он сунул мне в руки пару бумаг. В расценках были указаны

обычные и заказные гайды по персонажам и профессиям, составление полной биографии "интересующего гражданского лица", доставка любой статьи из Wiki по игре, поиск секретной информации о топ кланах Фанмира, расписание городского транспорта в любом городе мира, котировки с акционной биржи, расписание футбольных матчей и скачек… В общем, примеры на любой вкус, демонстрирующие довольно впечатляющие возможности специалистов, которые все это добывали.

— Рекомендую оставить депозит. Далеко не всегда у наших клиентов при себе или в банке оказывается требуемая сумма в нужный момент.

— Хозяин приказать брать это!

Отдав почти пять тысяч монет, я стал обладателем жезла на сто один заряд и депозита на три тысячи. Денег было не жалко — информационный голод успел мне порядком поднадоесть.

— Хозяин спросить, почему сто один? — обратил я внимание на число зарядов жезла.

— Это подарок. Бесплатное обучение, так сказать. Кстати, у нас действует гарантия с трехдневным возвратом. Постоянным клиентам — скидки. Так что, обучение проходить будем?

— Хозяин хочет знать про прокачку "Симбиза" у питомца.

— Я тебе что — золотая рыбка, желания исполнять? Сейчас я тебе все покажу. Хозяин смотрит?

Дождавшись утвердительного кивка, Урсус достал листок бумаги.

— Смотри, я пишу: "Информация про прокачку "Симбиоза" у питомца". Если ничего не уточнять, то наши спецы будут шерстить все форумы, гайды, игровую справку, официальную и фанатскую Wiki — все открытые источники. Соответственно и по деньгам выйдет на максимум. Если уточнить, что информация нужна только из Wiki или из гайдов, то получится и быстрее и дешевле. Ну а если нужно что-то вытащить из частной базы данных или с закрытого кланового форума, то тут уже зависит от затраченных усилий. Создать перса, прокачать, внедрить его в клан, сунуть кому нужно взятку — все это стоит денег и времени!

— Хозяин сказать, надо хороший гайд по купленным питомцам.

Гном добавил приписку и закряхтел, поднимаясь.

— Идем на выход. Здесь порталы не работают, а значит, и жезл тоже.

Мы покинули трактир и вышли в небольшой грязный скверик в соседнем квартале.

— Бери лист бумаги, коснись его жезлом. Заклинание!

Листок пропал в яркой вспышке. Через пару секунд вылезло

системное сообщение:

Услуга: Доставка информации по прокачке "Симбиоза" у питомцев, подробный гайд.

Ориентировочное время доставки: 10 минут. Стоимость услуги: 0 монет.

Подтвердить списание суммы с депозита?

Да / Нет

— Пришло? Учебная доставка бесплатная, подарок фирмы, — ухмыльнулся гном.

Я подтвердил "списание", и в углу загорелись цифры обратного отсчета.

— Время указывается примерно, — пояснил Урсус, — чем сложнее запрос, тем больше разбежка. Маяк висит около получаса и столько же перезаряжается. Чтобы его повесить, укажи место. Желательно сухая ровная поверхность подальше от огня, чтобы документ не испортился. Точность доставки — радиус в метр-два.

Ткнув себе под ноги, я поставил маячок для портала. Таймер едва добежал до отметки в четыре минуты, когда с негромким хлопком передо мною появились бумаги.

— Спасибо, что воспользовались нашими услугами по доставке, — заученно пробубнил себе в бороду гном и, хлопнув меня по плечу, откланялся, — Ну, бывай. Потеряешь жезл — новый придется покупать.

Он ушел, а я, подняв бумаги, мысленно позвал Дохлятину и направился к Западным Воротам через ближайший Аукционный столб — мне еще нужно было купить пару гостинцев для одной очаровательной мертвой девочки…

Глава 3. Добрососедство

Путь по Западному Тракту уже начинает нагонять на меня тоску. Этак я скоро приличную колею проложу, гуляя от города до погоста и обратно. Но самоубиваться не хочется. Так оно, конечно, быстрее, но все равно жутко. Да и не хочется Дохлю одну бросать. Кто его знает, что случается с питомцем при гибели хозяина?

На полсотни метров от тракта нет ни единого деревца, лишь сочная зеленая травка да чахлые кустики. Лишь изредка встречается пара-тройка кустов достаточно густых, чтобы устроить в них засаду. Чтобы не рисковать понапрасну, я сперва отправляю туда на разведку Дохлятину. Похоже, кошка воспринимает все это как игру — теперь даже без моих указаний она бежит вперед, едва завидев подходящий куст.

Настроив скрипты на срабатывание при появлении чужаков, я решил проверить одну из своих догадок.

— Шагай к Западному Погосту, никуда не сворачивая! — приказал я сам себе.

А что? На шее — рабский ошейник, в руках Ключ от него.

Ноги сами собой развернулись и зашагали на запад, равномерно чеканя шаг. По прямой. Кратчайшим путем, прямо в овраг.

— Стоять! — ору, — Шагать по дороге.

Разворачиваюсь и все также вминаю башмаками пыль в дорогу. Ритм четкий, шаги одинаковой длины. Прямо как робот!

А сам тем временем забрался в полученные от людей Урсуса гайды по питомцам. Быстро пробежался по основам: получают уровень вместе с хозяином, параметры распределяются автоматически согласно выбранного пути, на пятом-десятом уровнях можно выбрать специализацию. При смерти хозяина питомец считается "отозванным", а если погибает само животное, то его нужно возрождать в любом Храме или на алтарях богов, которые покровительствуют животным. Это, разумеется, если питомец не считается насекомым или каким-нибудь пресмыкающимся — тогда и боги нужны другие.

Теперь по самим специализациям. Охота, Защита, Нападение, Путешествие и Симбиоз. Отличия были кардинальные, так что поломать голову было над чем.

Путешествие. Питомец превращается в ездовое животное, может переносить своего хозяина и грузы, а в бою молча принимает удары и погибает. Может таскать седла, упряжь и прочие радости, дающие бонусы к скорости и грузоподъемности.

В общем, не для меня вариант.

Охотник выполняет роль разведчика и добытчика, выслеживая добычу и промышляя зверя. Предметами пользоваться не может, зато получает разные бонусы и даже новые умения, пожирая свою добычу. Вот только едят ли дохлые кошки?

— Дохля! Обед!

Ноги сами собой несут меня к погосту, а я тем временем вытащил из сумки тушку кролика и швырнул ее в сторону кошки. Черная стрела взвилась в воздух и подхватила зверька, не позволяя ему упасть на землю. Дохлятина в пару прыжков нагнала меня и положила кролика у ног.

Ясно.

— Стоять! — командую себе, но и зверь послушно замирает.

Беру двух кроликов.

— Еда. Вкусно. Жрать! — показываю сначала на тушку, потом на рот. И использую умение "Пожирание", получая +5 % к скорости бега на 67 секунд.

Второго кролика бросаю кошке, и та его послушно съедает.

Ваш питомец насытился!

Преданность +1.

Скорость бега +5 % на 67 секунд.

Выходит, она в точности все повторила за мной и тоже получила свой бонус от "Пожирания".

— Шагать по дороге до Западного Погоста, — снова превращаю себя в бота и дальше читаю гайд.

Сражение и Защита — это были боевые направления. В первом случае питомец играл роль атакующего и мог пользоваться специальным оружием. Защитник же оберегал своего хозяина, принимая удар на себя и экипированные доспехи. Обе боевые ветки были хороши еще и тем, что на питомца можно было накладывать усиливающие эффекты.

На первый взгляд логичным казалось выбрать одно из боевых направлений: сам я был и хлипкий, и не особо грозный, да еще и усиления от экипировки и наложенных эффектов выглядели вкусно — Дохлятина позволила бы компенсировать мои слабые стороны, превратившись в танка или дамагера.

А с другой стороны Охота не требовала денежных вливаний на специальную экипировку, позволяла выживать в дикой среде и отлично усиливала то, в чем я был действительно хорош. Маскировка, выслеживание, поиск всяких редкостей и вкусностей, гибкое развитие — звучит неплохо!

Вы получили 6 единиц урона (12 — 6Б, физический).

Здоровье: 140/146.

Оп-па! А это еще кто у нас такой наглый?

Закрываю интерфейс и осматриваюсь по сторонам. Волки! Три штуки, все пятого уровня. Кружатся рядом, то и дело наскакивая на меня и пытаясь оторвать кусок от моего бренного и непогребенного тела. Неужели волки питаются падалью?

И, в довершение всего, не обращая на них никакого внимания, мое тело знай себе шагает по дороге, повинуясь приказу и ошейнику. Жаль, что из оружия у меня только верная боевая лопата осталась, можно было бы поупражняться в стрельбе на ходу.

Вот один из волков набрался смелости и атаковал, целясь в горло. Инстинктивно прикрываю уязвимое место рукой, но тут черное гибкое тело сбивает зверя прямо в воздухе. Разумеется, после падения на землю кошка оказывается сверху и одним ударом лапы вспарывает волку брюхо.

Второй хищник нападает уже на Дохлю, и они сливаются в серо-черный клубок шерсти, когтей и ярости. Третий волк достается мне. Отмахиваюсь от него лопатой, срезая зверю треть здоровья. В общем, разобрались мы с ними быстро, даже останавливаться не пришлось.

По Симбиозу в игровой справке практически ничего не было — "раздел находится в разработке".

Симбиоз — это единение духовных и физических сил через особую связь, которая устанавливается между хозяином и его питомцем.

Вот и все. Гайд тоже не особо порадовал. Писавший его игрок явно к этой ветви развития относился скептически:

"…не серьезно. Экипировать зверя нельзя, бафать нельзя. С умениями какая-то непонятка: вроде как я я могу ему свои передавать. Ну и нафига мне сдался медведь-кузнец с магией Земли, а? Зато можно включать прямой контроль и смотреть его глазами — просто супер! А потом пол дня во рту вкус сырой рыбы и жопа чешется от блох… Вроде как он умнее должен стать из-за управляющего ИскИна, но этого я тоже не заметил. Лучше брать танка или дамагера!"

Мда. Симбиот переходит под управление ИскИну — это не есть хорошо для меня. Чем меньше внимания с их стороны, тем лучше. Комментарии к гайду тоже сходились во мнении, что самые эффективные направления — это боевые. Ну или Охота для всяких выживальщиков вроде Охотников или Друидов. Но у тех были свои фишки с питомцами.

Правда, нашелся таки один поклонник Симбиоза, но его комментарий был заминусован в красный по самое не хочу:

"Идиоты! Да я ничего круче не видел, а это мой шестой пет! Я

от своего Огненного Скорпиона получил резисты к огню и яду, а он от меня все пассивки на защиту — с его-то панцирем! Эквип, бафы — все это фигня, он от меня статы берет, а я от него. И таланты с умениями…"

Взаимное усиление параметров и умений, да еще и прямой контроль! Вкус рыбы и чесотка это мелочи — нет у меня таких органов чувств. Правда огорчало то, что почти все умения и таланты у нас с Дохлей были одинаковы, как и расовые свойства. Эх, мне бы в питомцы да хоть того же скорпиона!

— А я уж тебя и не ждал, — голос Карла прервал мои размышления.

Могильщик встретил меня у самого входа на погост.

— Привет. Я хочу с тобой поговорить… Это насчет Рианны.

Разговор был тяжелым. И я прекрасно понимал отца девочки. С одной стороны мой вариант был хорош. Даже слишком хорош! А с другой — он таил в себе опасность для всех нас. Для нас троих.

Потому что я предложил ему освободить Рианну. Совсем. Мне нужно было с ней поговорить, а могильщик пообещал девочке, что она ложится в могилу последний раз. И нарушать свое обещание он не собирался…

Поэтому сейчас мы с ним, вооружившись лопатами, шли к заветной могиле. И скоро на свободе окажется монстр почти предельного для Ривера уровня. Зомби, познавший вкус крови и в одиночку терроризировавший весь город. Маленькая мертвая девочка в истлевшем платьице и обрывках цепей, покрытых кровью многих десятков жертв…

— Ой, киса! А можно ее погладить? — были первые слова девочки-зомби.

Переглянувшись с Карлом, мы одновременно выдохнули и расслабились, опуская лопаты. Не знаю, как "непись", но лично я ожидал чего-то вроде "ой, мясо, а можно я его сожру?" Выходит, остатки человечности еще довольно сильны в Рианне.

— Думаю, она будет не против. Но может сначала посмотрим подарки, которые принес тебе дядя Бес? Ты ведь помнишь его?

— Он живет рядышком. И спас меня от плохих дяденек, — уверенно заявила малышка.

Девочка оглянулась. Взгляд ее задержался на раскрытой могиле и обрывках цепей. Губы Рианны задрожали, обнажая внушительные клыки, а сама она сжалась и отодвинулась подальше от ямы.

— Папа, ты обещал, — едва слышно выдохнула зомби. С тихим скрежетом ее когти начали удлиняться.

Мы снова переглянулись — она все помнила!

— Я приготовил для тебя комнату, где ты теперь будешь жить. А яму мы засыплем, не бойся…

Могильщик присел рядом с девочкой-зомби и по-отечески обнял ее. Он гладил ее по голове и что-то нашептывал, успокаивая. Та в ответ обхватила его ручонками, всаживая когти в спину, но Карл даже не вздрогнул, а продолжал утешать дочку.

— Рианна, ты же не хочешь пропустить собственный день рождения? — вмешался я.

— У меня день рождения? Значит, мне полагаются подарки и угощения! Где они?

Не дожидаясь ответа, девочка выпустила отца и бросилась к дому. Когда она скрылась за дверью, я помог могильщику подняться на ноги.

— Вы в порядке?

— Да, не беспокойся. Пока все идет по плану, верно? Идем за ней!

Мы быстро отыскали зомби. Она стояла на пороге комнаты, которую давным-давно ее отец приготовил специально для своей дочери в надежде, что она обретет разум а то и вовсе избавится от проклятья. Это была небольшая детская комната, с кроваткой, парой стульев и столиком, на котором мы и разложили наши "подарки". Разумеется, никакого дня рождения у девочки не было, но мы решили начать ее освобождение с сильных позитивных эмоций.

— Это все мне? — Рианна не сводила взгляда со стола.

— Ну конечно. Это же твой праздник.

Мы замерли и затаили дыхание. Стол был условно разделен на две половины, на каждой из которой лежали подарки разного характера и угощения.

Слева стояла огромная миска с кусками несвежего мяса, а рядом лежала жуткая "конфета" в виде головы гоблина на палочке. А игрушками были ржавый мясницкий нож и проклятый амулет в виде черепа на веревочке. Сомнительный подарок для девятилетней девочки, если только та не была кровожадным зомби, убившей не один десяток людей.

Справа Рианну ждал огромный плюшевый мишка белоснежного цвета, красивый торт украшенный кремовыми цветами и тарелка ярких конфет. И украшенный ярким розовым бантом и белой ленточкой ошейник. Рабский ошейник, точно такой же, как и на моей шее. Разумеется, ключ от него сейчас сжимал в кулаке Карл.

Радостно взвизгнув, девочка бросилась к медведю и обхватила его обеими руками.

— Какой пушиииистый, — восхищенно выдохнула она, —

почти как киса!

— Помочь тебе одеть ожерелье? Дядя Бес сам его украсил!

Голос Карла заметно дрожал. Еще сильнее дрожали его руки, когда он застегивал рабский ошейник на шее своей мертвой дочери.

— С днем рождения, милая! — облегченно улыбнулся он и подхватил Рианну на руки, закружив ее по комнате.

Девочка радостно пищала, не выпуская медведя из рук. Я молча вышел из комнаты, оставив их наедине. Вопросы подождут…

Она пришла в мой склеп через два часа. Готовясь к разговору, я зажег десяток свечей, осушил пузырек с зельем ремонта, чтобы восстановить прочность языка, и заготовил пару свитков "Изгнания Зла" сорокового уровня, специально купленные для этого.

— Дядя Бес, вы тут? — раздался осторожный стук в дверь.

— Да-да, заходи! Киса тоже со мной.

— Смотрите, дядя Бес, правда я очень красивая? Мне папа сам сшил это платьице!

Она закружилась, чтобы я мог рассмотреть ее со всех сторон. Зрелище было незабываемое.

Восьмилетняя девочка в простом бежевом платьице, перешитом из погребального савана. Бледное личико, покрытое трупными пятнами и обрывками кожи. Желтые клыки, выступающие между бледных губ. И горящие алым глаза упырицы. В руках — белоснежный огромный медведь, брюхо которого уже распорото кривыми когтями Рианны, прижимавшей его к себе. И в довершение образа — кожаный ошейник с розовым бантиком. В общем, материалами для своих ночных кошмаров я на ближайшее время был обеспечен.

Хорошо хоть Карл догадался отмыть ее от засохшей крови!

— А мы теперь будем соседи! Можно я буду приходить к вам в гости?

— Ну конечно! — я проследил ее взгляд и приказал питомцу подойти к девочке, — Ты можешь приходить и играть с кисой. Ее зовут Дохля.

— Красивое имя! Кис-кис-кис…

Отброшенный в сторону медведь перелетел через весь склеп и с печальным писком ударился о стену. Рианна ухватила Дохлятину за загривок и без малейших усилий подтянула к себе, не взирая на ее сопротивление. Стальные когти Дохли оставили в каменном полу склепа внушительные борозды. Но, к счастью, животное стоически переносило мучения, даже когда девочка стиснула ее в объятьях, сократив полоску жизни на треть. Все же,

она была слишком сильна!

Девочка-зомби гладит кошку-зомби. А за ними наблюдает зомби-инквизитор. Та еще картина!

— Ты поосторожнее с Дохлей. Если сделаешь ей больно, то она больше не захочет с тобой играть.

Этот момент я оттягивал как мог, но, все же, он наступил.

— Рианна, расскажи мне про плохого дядю, который тебя украл…

Заранее совершенное жертвоприношение позволило мне повесить на нее "Слово Истины" и на всякий случай "Допрос Мертвеца", но и без всего этого девочка охотно отвечала на мои вопросы. Наверное, за прошедшие годы боль от этих воспоминаний утихла. Или просто зомби не так чувствительны, как обычные восьмилетние девочки.

Страшный колдун появился в их доме внезапно. Что-то сделал с мамой, и та упала, а потом схватил девочку за руку. Та крепко-крепко зажмурила глаза, чтобы плохой дядя пропал, а когда открыла — они с мамой уже были в другом месте.

Там было очень холодно и невкусная еда. А еще много страшных волосатых пауков. И постоянно капала вода.

Плохие дяди иногда забирали маму с собой, а когда она возвращалась, то тихонько плакала думая, что Рианна не видит ее слез. Но девочка все видела.

А потом плохой колдун пришел и за ней. Он забрал девочку в жуткую комнату с черепами. Рисовал на ней картинки и тыкал в руку черной кривой иголкой.

Было очень больно, но она терпела, даже не кричала и не плакала. Только совсем чуть-чуть.

На следующий день маму забрали и больше не вернули. А ей принесли вкусную конфету. Но Рианна не стала ее кушать, потому что там могла быть отрава. Так ее мама учила. Она весь день проплакала и звала маму. Но почти не боялась потому что знала — папа придет и всех спасет.

Потому что ее папа знаменитый сыщик и он всегда всех спасает. И он очень сильный.

Ритуал превращения девочка помнила смутно. Скорее всего, ее чем-то опоили или это был эффект от заклинания.

— Скажи, ты помнишь книгу? Большую черную книгу, которую читал плохой колдун.

Девочка задумчиво нахмурилась, невольно обнажая клыки, а потом уверенно заявила:

— Нет! Не было никакой книжки! Только страшная кривая палка!

Хм. А вот Аарам уверял меня, что девочка стала жертвой

проклятья загадочных некромонгов. Якобы Каролис отыскал книгу проклятий в недрах Ядовитых Копей, а потом использовал ее, чтобы обратить Рианну в зомби. Тогда как мать девочки он просто убил и поднял в виде обычного живого мертвеца с помощью классической некромантии.

Затем Каролис вернул книгу в Копи — сложно представить хранилище надежнее, чем заполненные смертельными туманами пещеры — и вырвал из нее несколько страниц, чтобы никто не смог снять проклятье. Разумеется, опять же со слов Аарама Бледного. Я-то книгу не листал и страницы не считал.

Вот только Рианна не помнит никакой книги. "Слово Истины" подтвердило, что это так.

Впрочем, она могла ее просто не заметить. Или ритуал был подготовлен заранее, и книга уже была не нужна.

А откуда про книгу узнал наш "союзный" некромант? Только лишь по проклятью, лежащем на девочке? Сомневаюсь, что такое возможно. Более того, я уже начал сомневаться в том, был ли вообще когда-нибудь Каролис в Мертвых Копях!

Вопросы к Рианне у меня закончились, зато появилась целая куча к Ааараму. Вот только я понятия не имел, где находится его тайное убежище и как туда попасть…

Глава 4. Слишком много жрецов

Признаться честно, то, что по соседству жила высокоуровневая упырица, пусть и она и девочка девяти лет, никак не делало мою жизнь спокойнее.

Во-первых, в любой момент она могла заявиться ко мне, чтобы поиграть с кисой. И никакая дверь не смогла бы остановить Рианну — пробовал, пришлось ставить новую. Для зомби было неважно, ночь на дворе или день. А попросить Карла запретить посещение моего склепа, не позволила совесть — дочь могильщика два года пролежала в цепях на дне могилы, да и теперь не может покинуть погост. Пусть хоть какие-то маленькие радости будут в ее нежизни.

А во-вторых, я боялся, что в ней проснется голод. Уж очень не хотелось становиться бесконечным источником провианта. Впрочем, этот страх оказался беспочвенным — как выяснилось, нежить не питается нежитью. Да и Карл во всю старался снабжать ее свежим мясом. Убедившись, что Рианна подчиняется рабскому ошейнику, он начал ненадолго выбираться в город, за продуктами и одеждой.

Прошло всего два дня, а упырицу было не узнать: новенькое платьице, сандалики, в остатки волос вплетены шелковые ленты — если в сумерках и не приглядываться, то вполне сойдет за обычную живую девочку. И, судя по всему, при жизни она была весьма и весьма очаровательным ребенком.

Все это время я не покидал погоста. Дело в том, что на меня объявили охоту…

Утром следующего дня после того, как мы переселили Рианну в дом Карла, я отправился в город, на Аукцион. Мне нужно было пополнить запас свитков и выставить на продажу самого дорогого кролика в мире, чтобы Таша могла его выкупить — денег у меня почти не оставалось.

Но мне не удалось даже пройти за Западные Ворота! До них оставалась едва ли сотня метров, когда на моем пути встал один из стражников.

— Эй, стой! Дальше тебе ходу нет.

— Служащий южных казарм, — привычно обнажил я предплечье, показывая служебную татуировку, — Заступаю на пост.

— Маркус попросил тебя предупредить, что святоши ищут некоего еретика, который посмел осквернить стены храма Пресветлой Амалии. И они утверждают, что это был темный жрец…

Приехали. Что-то они поздновато спохватились!

— …и на каждых воротах теперь постоянно дежурит священник. В общем, мое дело тебя предупредить, а ты уже сам смотри, стоит ли совать голову в пасть марготу.

Я присмотрелся и убедился, что стражник не врет: перед воротами стоял и внимательно рассматривал всех входящих в город отец-экзекутор сорок пятого уровня. А ведь они вполне могут заявиться и на погост!

Поблагодарив стражника сотней монет, я двинулся в Малую Ривенку, раз уж в город мне ходу нет. Мне нужен был мастер-кожевник, чтобы смастерить пращу по купленной ранее схеме. Отдав мастеру последние деньги, я стал обладателем довольно впечатляющего оружия, которое тут же улучшил у своего знакомого портного:

Боевая праща

(тип: метательное оружие, уровень 11)

Урон: 5-15 (физический)

Дополнительно: +5 % к шансу оглушения

+3 к Воле

Прочность: 200/200

Наконец-то вооружившись, я почувствовал, что испорченное известиями настроение начинает подниматься. Насвистывая веселую печенку и оглядываясь в поисках подходящих для испытания пращи снарядов, я вдруг почувствовал неладное. Появившееся системное сообщение подтвердило опасения:

Интуиция предупреждает вас о грозящей опасности!

Священник! Он спокойно стоял и ждал меня на пути к погосту. Тот самый, который спас жителей Ривенки от Рианны, когда она вырвалась на свободу.

— Я знал, что рано или поздно ты заявишься, отродье Тьмы, — начал он, одновременно доставая из-под рясы символ Амалии, висевший на шее.

Яркий блеск священного круга ослеплял, сбивал с мысли и я почти физически чувствовал исходящий от него жар.

— Жители Ривенки многим обязаны тебе и твоему хозяину, мертвец. Но был осквернен Храм, и именем Пресветлой Богини я запрещаю тебе появляться в поселке и в его окрестностях. В знак благодарности, я не стану выдавать собратьям по Кругу твое местонахождение. Но если я узнаю, что кто-то пострадал от лап отродий Тьмы — то лично приду за тобой!

Собственно, что-то отрицать и спорить было бесполезно. Ривер и Ривенка отныне для меня были закрыты. Возможно, был смысл задуматься о смене места жительства. Но здесь у меня была своя земля, связи в страже и Тайной Канцелярии, целая

прикормленная зверушка… А с другой стороны, Западный Погост стал уж слишком вкусным местом для всех святош — тут им кровожадная зомби-упырица, темный жрец осквернитель храма…

Два дня сидел я безвылазно на погосте, копируя свитки и прокачивая Портняжное Дело. И все это время взвешивал плюсы и минусы переезда, с опаской дожидаясь, когда же бравые отцы-экзекуторы обложат погост и устроят мне бесконечную цепь перерождений во имя своей богини.

Но все пока было тихо, а на третий день у кладбища таки объявился жрец.

Темный.

И он был не один.

Злобный Бук (игрок), гоблин.

Темный Жрец 10-го уровня. Покровитель: Менкаур Мучитель.

Здоровье: 112.

Сильные стороны: Воля.

Ого! А малыш времени зря не терял! Растет не только в количестве, но и в качестве.

— Эй, Бес! Уф, наконец-то мы тебя нашли.

Эту троицу ни в коем случае нельзя было пускать на кладбище из-за Рианны. Конечно, ошейник запрещал ей нападать на людей и разумных гуманоидов, но кто его знает, рассчитан ли он на нежить таких уровней?

Поэтому я в два "Скачка" преодолел разделявшее нас расстояние и преградил им путь.

— Как ты нашел меня?

— У стражников поспрашивал, — удивленно отозвался тот, словно я сморозил какую-то глупость, — В любой "виртушке" стражники знают где искать наставников, аук и прочих важных "неписей".

Вот оно как. Разумеется, вряд ли я был "важным неписем" или наставником, но многие стражники меня знали из-за работы в казарме. И, тем не менее, священникам до сих пор не выдали!

— В общем так. Держи, это твои сердца, — с этими словами он вытащил мешок, набитый чем-то теплым и мягким.

— Увы, но ты уже стал темным жрецом.

— Да-да. Нашел в лесу какой-то темный храм и тамошний псих дал задание на осквернение храма Амалии. Я три раза помирал, пока этот долбанный храм осквернял!

— Ты… ты что? — во мне медленно закипала ярость. Выходит, вся эта облава она не из-за моих проделок, а вот из-за этого зеленого недомерка?

— Он на стене храма ихней Амалии пару советов написал. С кем и в какой позе она может… ну… того… — смущенно

захихикала волшебница Анастасийяя.

— Угу. И картинку нарисовал на случай, если богиня читать не умеет, — пробасил третий игрок.

Я уже не знал, плакать мне или смеяться.

— А как же "Анафема"? — поинтересовался я.

— Хреново было, — огорченно шмыгнул носом гоблин, — Но потом я принял покровительство бога из лесного храма, и все прошло.

— Темным ты стал, сердца мне отдал. Спасибо, до свидания.

Я повернулся к ним спиной.

— Ну ни фига себе неписи наглые пошли! — возмутился игрок-человек.

— Бес, погоди! У меня же квест на тебя.

— У тебя что?

— Ну тот жрец из леса сказал, что я должен убить разрушителя храма, чтобы специализацию получить. И тебя описал.

Почувствовав мой страх, Дохля встала между нами и угрожающе зашипела, выгнув спину и вытянув когти. Магичка испуганно вскрикнула и спряталась за спину парней. В принципе, на свитках я поднял пару сотен Благодати, но на трех игроков почти десятого уровня этого явно маловато. Позвать Рианну на помощь? Так ей запрещено нападать…

— Убью. Всех, — процедил я угрожающе.

— Так мы же бессмертные, — беззаботно махнул рукой Бук, — Да и драться с тобой не хотим.

— Тогда зачем пришли?

— Ну, понимаешь, тот жрец из леса… Он стремный какой-то. Угрожает постоянно, на пафосе весь такой. И бог у него тоже псих больной… Прикинь, ножом на мне чертил, до крови резал! Садюга…

— Менкаур Мучитель. Он любит кровь и вопли жертв.

— Во-во! А я… А Настька у нас крови боится. Вот я, — он оглянулся и поправился, — вот мы и подумали — нафиг его, такого бога! Ты же тоже жрец, и вроде как адекватный чел. В общем, я хочу себе другого бога! Ну и ты сможешь сделать меня Проклинателем? Я уже и билд себе присмотрел…

Его простота и непосредственность меня, мягко говоря, шокировали. Огромных усилий стоило не расхохотаться им в лицо. Кое-как подавив приступ смеха, я изобразил задумчивость. А ведь парнишка практически по моим стопам идет! Осквернение храма Амалии, ссора с Менкауром…

— Я служу воле могущественного и таинственного божества… — пафосно начал я.

— Ого! Неужто самому Неназываемому? — перебил меня Бук, сводя весь пафос на нет.

— В общем так. Я могу привести тебя под покровительство болотного бога — Нааму Бездонного. Но тогда ты поссоришься с Менкауром.

— Ух ты! А твой бог — он сильный? А какие плюшки дает?

— Менкаур любит кровь и пытки, и он не простит отступника.

— Да плевать, я все равно с отключенной болью играю. Так что там насчет бонусов от твоей Наамы Глубокой?

— Нааму Бездонный. Он покровитель всех болот и трясин. Умеет насылать болезни и жутких насекомых, проклинать и благословлять, может погрузить твоих врагов в бездонные трясины…

— Круто! Меня устраивает, — снова перебил меня гоблин, — Я как раз и хочу быть проклинателем. Что нужно сделать? Только учти, что храм осквернять я больше не буду. Меня же теперь в город не пускают. Приходится помирать, чтобы в гостинице возродиться.

Молодой, наивный, нагловатый и… и далеко не такой глупый, каким может показаться.

— Приходи завтра. Для совершения обряда, нужны щедрые дары для божества. Но Нааму не так жесток, ему сгодятся драгоценные камни или магические вещи равной цены.

— Оки! Жди завтра на этом же месте. Насть, теперь твоя очередь меня мочить.

— А ну стоять! Я еще не закончил.

— Чего еще?

— Твоя выходка у храма Амалии может выйти боком всем нам и нашим темным братьям, — напустив побольше загадочности, прошептал я.

— Это… я не подумал… У меня же квест был!

— Свои ошибки нужно исправлять!

— И что мне делать?

— Пойдешь к Западным Воротам. Там найдешь священника и признаешься, что это ты осквернил храм. Но не по своей воле, а по велению ужасного Менкаура. А теперь полностью раскаялся в содеянном, готов избавиться от покровительства бога-Мучителя и искупить свою вину.

— Ага. И что будет?

— Что будет, что будет… Задание тебе дадут.

— Клево!

— Все запомнил?

— Ага, опять скрытый квест, что ли? — "догадался" Злобный

Бук. — Тогда я сейчас все запишу. Ребята, убивать меня не надо, идем к Западным Воротам!

И они ушли в направлении города. Избавившись от назойливой троицы на целые сутки я задумался. С одной стороны, лишние сторонники Нааму не помешают, а с другой — уж больно много хлопот с этим гоблином. Как бы не вышла мне вся эта затея боком. С одной стороны, его "чистосердечное признание" могло прекратить блокаду, устроенную святошами Амалии. А с другой, как бы он не выдал отцам-экзекуторам мое местонахождение.

Вернувшись в склеп, я занялся Дохлятиной.

Открыл окно свойств своего питомца и активировал ветвь развития "Симбиоз".

Вы получили +2 к Ловкости. Источник — симбиоз с питомцем.

Вы получили +1 к Выносливости. Источник — симбиоз с питомцем.

Вы можете чувствовать своего питомца на расстоянии до 1 километра.

Вы получили новые умения!..

Тут же посыпались сообщения. Новых умений оказалось четыре, все они были связаны с питомцем и расходовали энергию. "Мысленный приказ" позволял отдавать односложные команды мысленно и на расстоянии до километра. "Воссоединение разума" — я мог видеть и чувствовать все то же, что и Дохля, или позволить ей то же самое. "Воссоединение духа" — я мог получить или отдать питомцу свое умение или талант. Разумеется, временно, и только те, которыми она или я могли пользоваться. "Воссоединение тела" — мы с кошкой делили на двоих все эффекты заклинаний поровну.

А вот самый настоящий сюрприз ждал меня, когда я начал изучать умения Дохлятины. Ей были доступны все четыре ветки! Точнее, можно было выбирать из любой ветки. К сожалению, такое распыление приводило к неприятным последствиям: если я брал умения из двух веток, то они развивались вдвое слабее. Если из трех — то втрое, и так далее.

Поэтому я пока решил остановиться на "Охоте" и "Защите", выбрав в первой ветке умения "Затаиться" и "Мощный рывок", а во второй — "Пригнуться".

Ваш питомец получил особенность "Ненаправленные мутации".

Внимание! Сила мутаций снижена до 50 %.

Ваш питомец получил особенность "Доспешник".

Внимание! Бонус от экипировки снижен на 50 %.

Логично. Дохлятина получила особенности обеих веток развития, ослабленные вдвое. И будет теперь моя кошка ни рыба и ни мясо — а зомби!

— Эй, Бес, к тебе гости, — раздался осторожный голос Карла снаружи.

— Дядя Бес, к тебе тетя пришла! А я пока с котей погуляю, посторожу ее, — звонко добавила Рианна.

— Держись, плешивая, — ободряюще потрепал я кошку по загривку и вышел.

Осушив пузырек с ремонтным зельем, бросил быстрый взгляд в сторону выхода с кладбища. Нет, не сестра. И, хвала рандому, не Амалия Целительница, чего я тоже обоснованно опасался. Это была та самая женщина, ребенка которой я исцелил от болотной лихорадки. Она стояла за оградой и бросала испуганные взгляды на могилы. Интересно, а ей тоже стражники напели, где меня искать? Здесь такими темпами скоро проходной двор будет!

— Чем обязан вашему визиту?

— У меня… я… просьба у меня, милостивый господин.

Даже мне было видно, как нелегко далось ей это обращение. Ну еще бы! Я же, как-никак, темный жрец и по совместительству зомби. Да еще и низкоуровневый.

— Слушаю.

— Селение у нас небольшое, два десятка домов всего, — начала она, нервно теребя котомку…

Из рассказа женщины выходило, что ее поселение возникло на берегу небольшого рыбного озера, где водилась рыжая форель. Жители прикармливали рыбу и ловили, продавая в городе. Но лет пять назад озеро заросло и начало превращаться в настоящее болото. Согласно местным легендам, так действовало проклятье водяного, у которого увел дочку-водяницу молодой статный рыбак из озерного поселения. Как бы то ни было, но поселяне со временем приспособились к новой жизни. Добывали торф, били норку и выдру на шкуры — тем и жили, и даже потихоньку богатели.

А потом болото начало убивать. То корова завязнет в трясине, то незадачливого охотника мошкара зажалит до смерти, то лихорадка свалит кого-нибудь. Сначала это происходило редко и никто не увязывал случаи друг с другом — дело обычное, на болоте-то. Но потом случаи участились, а на болотах появились утопцы. Мелкая гуманоидная нечисть, которая питается рыбой и ворует детей. Слабые и трусливые, они боялись нападать открыто, а потому или заманивали заплутавших путников в трясины, или прокрадывались в поселение ночью…

Часть дохода поселения начала уходить наемникам, которые

каждый месяц-два устраивали облаву на утопцев, отваживая их от человеческих жилищ, и вроде как стало поспокойнее. Но потом на болотах загорелись огни и пришла лихорадка. Все были уверены, что это месть утопцев, шаманы которых и наслали болезнь на селение.

— Вы один не отвернулись, дочку мою исцелили, — женщина начала хватать меня за руки, позабыв о своих страхах перед нежитью.

— Не я, а великий Нааму и ваша искренняя молитва.

— Так вот и я о том же! Я ведь и в храмы ходила, и к целителям, и к травникам — никто не помог! А у нас уже треть села слегла, того и гляди помирать начнут…

— И что от меня нужно? Вылечить больных?

— Так ведь вы же не лекарь, милостивый господин. Нам бы покровительство болотного бога, который и от лихорадки избавит, и утопцев от поселения отвадит, коли будет на то его воля.

— Двадцать домов, говоришь?

Итого минимум четыре десятка новых последователей Бездонного, которые заинтересованы в регулярных молитвах и жертвоприношениях. Можно сказать, мотивированы географически! В голове у меня начала вырисовываться кое-какая схема, а потому я отправил женщину на временный постой в Ривенку, договорившись встретиться завтра с утра.

— Буду ждать пополудни. До селения далеко?

— Без малого двое суток ходу. Но меня кум привез, он нас и назад свезет. Ежели беды какой не приключится в дороге, то затемно доберемся.

Так и решили. И только попрощавшись с женщиной я понял, что забыл спросить у нее кое-что важное: откуда она узнала, где меня искать?

Глава 5. Гиблые озерки

Остаток дня я провел развлекаясь с пользой. Как это возможно? Мы с Рианной играли в прятки, и эта игра стала отличной проверкой для моих новообретенных возможностей.

Когда малышка пряталась, я использовал "Воссоединение разума" и отправлял на поиски Дохлю, наблюдая за всем ее глазами. Правда, пока было не ясно, чей талант чтения следов рисует мне аккуратные отпечатки детских сандаликов — мой или кошачий. А когда наступал мой черед прятаться, то в ход шло "Воссоединение духа" и кошачье умение "Затаиться", повышавшее маскировку. Правда, Рианна тоже во всю пользовалась расовыми умениями поиска, так что в результате победила дружба…

Ночь, пока маленькая мертвая девочка разгуливала по кладбищу в компании кошки-нежити, распугивая возможных незваных посетителей, я отсыпался перед предстоящей поездкой.

— Дядя Бес, к тебе тетя приехала! На лошадке! — разбудил меня звонкий голосок и грохот распахнувшейся от сильного удара двери.

Ожидаемо, первой у погоста появилась женщина из болотного селения. К слову, звали ее Эллара. Отдав приказ кошке "погулять" у входа на кладбище, я сперва изучил гостей, используя глаза Дохлятины. Довольно удобный способ, кстати — мне даже не пришлось вылезать из гроба! Интересно, а в библиотеку вместо меня она могла бы ходить?

Вместе с Элларой приехал мужчина чуть старше сорока, который правил лошадьми. Естественно, что приехали они на телеге, а не на лошадке, как выразилась Рианна. Оба они так и остались сидеть в повозке, остановив ее у самой ограды и кидая нетерпеливые взгляды в сторону погоста.

Я вышел к ним чтобы поздороваться и предупредить о задержке.

— Мои помощники… запаздывают, — ограничился я максимально общей фразой.

"Неписей" было двое — девочку Эллара оставила у троюродной тетки, отходить после изнурительной болезни.

Злобный Бук заявился к полудню в компании своих неизвестных спутников. Проверив его статус я убедился, что он потерял своего покровителя. А заодно и статус темного жреца.

— Как все прошло? Дали задание? — поинтересовался я.

— Ага, — жизнерадостно отозвался неунывающий гоблин, — Правда, сначала меня пару раз прикончили, даже не дав договорить. Потом пришлось приносить покаятельную жертву,

сто раз читать молитву искупления, отречься от Менкаура и перекрасить осквернённую стену храма. В три слоя, между прочим! — возмущенно добавил он.

Так вот откуда эти белоснежные пятна на его одежде!

— Безбожника получил?

— Ты про ачивку?.. Тьфу, в смысле, про достижение. Да, дали. Вроде прикольная штука, только я еще не особо разобрался, какие плюшки она дает. Кстати, я опять под "Анафемой", только уже от Менкаура. Так что давай быстрее делай меня Проклинателем и зови своего Нааму, буду ему присягу приносить, а то мне что-то неуютно.

Ну надо же, как все легко и просто у него в жизни! Прикончили пару раз? Ерунда! Заставили стену перекрасить? Беда-огорчение и штаны грязные. А вот ты ему вынь да положь болотного бога из кармана, а то ему не по себе, видите ли.

— Всему свое время. Сперва нам нужно съездить в селение этой несчастной женщины, — показал я в сторону дожидавшихся нас "неписей".

— Это че, жертвы что ли? Прикольно, конечно, только я уже камней купил. Ты же сказал, что твой Нааму и на них согласится?

При слове "жертвы", Эллара вздрогнула и посмотрела на меня с опаской.

— Никаких жертвоприношений. Просто жители этого селения готовы принять покровительство Нааму Бездонного и его защиту от напастей. Там ты и пройдешь свое посвящение.

— Тогда чего мы ждем? Чур я рулю! — он ловко запрыгнул в телегу и махнул своим друзьям, — Залезайте, только осторожно, тут какая-то вилка лежит гигантская…

— Придется их потерпеть, — шепнул я на ухо Элларе и ободряюще стиснул ей плечо.

Узнав, что ехать больше аж до полуночи, игроки тут же вышли в реал, оставив после себя молчаливые бесчувственные куклы. Похоже, "неписи" уже сталкивались с этим явлением, потому что отреагировали спокойно и даже оживились, начали переговариваться, почти не обращая на меня внимания. К слову, НИПы Фанмира согласно игровым легендам считали игроков "игрушками богов" — бессмертными куклами, которых богов создают и уничтожают по каким-то своим прихотям или с конкретными целями. А уже личное отношение каждого отдельного бота зависело от его положения в Мире Фантазий и заложенных в него разработчиками целей. Для одних мы были божественными посланниками, для других — их расходным материалом.

Деревушка находилась к северо востоку от Ривера, и мы

единогласно решили не заезжать в город, а обогнуть его севернее.

Ехать было скучно, в беседу меня не приглашали, поэтому я с помощью жезла заказал гайд по классу темного жреца и, подтвердив снятие с депозита тридцати золотых, уже через полчаса погрузился в изучение.

Полезной информации почти не было. Более того, некоторые темы были затронуты настолько вскользь или местами гайд обрывался уж слишком резко, что у меня возникло ощущение быстрой правки, словно кто-то специально удалил самые полезные куски, чтобы вынудить меня сделать уточняющий заказ. Нет, это не я начал прокачивать паранойю, а обычный жизненный опыт. Сам не раз так делал, чтобы срубить лишнюю копейку с заказчика за дополнительный функционал или удобство в интерфейсе, которые, положа руку на сердце, спокойно можно было реализовать и в базовой версии.

Я уже знал, что жрец носит ткань или кожу, может вполне эффективно пользоваться кинжалами, дубинками и магическими посохами, хотя никаких строгих ограничений по оружию в игре не было — выучить можно былой любой навык, если параметры соответствовали минимальным требованиям.

Про накопление Благодати тоже не нашел ничего нового — составитель гайда рекомендовал почаще использовать "Медитацию" и прочие умения, дающие Благодать, а также завести специальную сумку, в которую нужно было складировать мало полезный хлам и ненужные ценности, чтобы все это бросать на алтарь своего божества или приносить в жертву:

"…Ни грамма мусора не сдавать "неписям"! От них все равно кроме горсти монет ничего не получить, а вот у боженьки набор поощрений куда шире!.."

Дальше игрок советовал изучить предпочтения своего божества, какие подношения ему больше нравятся. И побольше экспериментировать, но аккуратно. Потому что "управляющие" богами ИскИны были эволюционирующими, у них со временем помимо заложенной разработчиками модели поведения появлялось все больше индивидуальных черт: характер, привычки, любимые и ненавистные вещи.

Автор гайда заявлял, что чем больше у бога почитателей, тем более сложные и гибкие алгоритмы начинают работать, подключаются дополнительные мощности. ИскИн становится изощреннее и умнее, чтобы божество могло управляться со своим возросшим могуществом. Но, с другой стороны, огромная разномастная толпа приводит и к сглаживанию индивидуальных черт своего покровителя.

"…Мы постоянно что-то требуем у своего бога. Если тысяча

человек будет просить каждый что-то свое, то и способен их покровитель будет на все понемногу. А если десять единых духом и своими устремлениями людей изо дня в день будут просить исключительно рыбу, то их божество не будет знать равных в этой сфере…"

Интересующий меня раздел об Алтарях содержал всего лишь описание пары умений, которые становились доступны на высоких уровнях Теологии и профильного божественного навыка. А значит, для меня эта информация была бесполезна. Уже сейчас я мог создавать временный походный алтарь почти в любом месте, но этого для моих целей было недостаточно.

Отправив запрос на поиск информации по созданию Алтарей и Храмов, я решил просто полежать и насладиться тишиной и покоем. И безо всякой программной интуиции понимал, что скоро мне будет не до отдыха. Опустившись в мягкое сено и отыскав на загривке отдыхающей Дохли достаточно заросший шерстью участок, я запустил туда пальцы и уставился в голубое небо, выбросив из головы все мысли…

— …а он его как жахнет протонкой! Только Холмс по бланку заказа энергоячеек давно уже вычислил, что тот пушку собирает, поэтому взял с собой импульсный подавитель. Здание все разнесло к чертям собачьим, а Шерлоку — ни фига!

— Это не из-за подавителя, а потому что броня Холмса и не такое способна выдержать!

Шумная компания игроков вывалилась из реала горячо обсуждая очередную серию вирт-сериала про похождения бравого киборга-детектива, центральный процессор которого был способен анализировать даже самые косвенные улики и строить выводы, опираясь на базу в миллиард реальных успешно расследованных дел полицейских департаментов всего мира. Вот только создатель по ошибке вместо полицейских баз закачал тому детективные книги, и вместо реальных расследований, кибер-детектив опирался на вымышленные истории тысяч писателей, от чего работал еще эффективнее.

Я притворялся спящим и жадно ловил каждое слово. Какие-никакие, а все же вести из реального мира, пусть и не был я фанатом кибернетического Шерлока и его техника Уотсона.

Дохлятина внезапно довольно заурчала, включив умение "Мурчальник". Я воспользовался "Воссоединением разума" и почувствовал, как "мой" загривок нежно поглаживает мягкая ладошка Анастасийи. Приятно! Лишь усилием воли я подавил не принадлежащий мне рефлекс и не стал задействовать мурчальное умение, скопировав его у кошки. Разорвав связь с питомцем, я потянулся и сел, словно только что проснулся. Разговоры

стихли…

— Бес, а куда мы вообще едем? — внезапно спросил Злобный Бук.

— В Гиблые Озерки, местную деревушку, — и как он понял, что я не сплю?

— А что там?

— Люди там. Люди, которым нужна наша помощь.

— Это что — типа квест на посвящение в Проклинатели?

— Можно и так сказать. Кстати, Эллара, а как вы меня нашли? — обратился я к женщине.

— Так я это… У Нааму попросила указать верный путь, помолилась ему…

Угу. Выходит, мой болотный божок не только покровитель, спаситель и насмехатель, но еще и рапид-навигатор — прямо таки четыре в одном!

Остаток пути мы перебрасывались ничего не значащими фразами. Бессмертные чувствовали себя неуютно рядом с НИПами, ну а боты, в свою очередь, смущались в присутствии посланников высших сил. Когда начало смеркаться, проселочная дорога словно растворилась длинных прядях травы, а игриво-стройные березки сменились мрачными соснами, растущими на густом ковре мха.

Я вызвал "Болотный огонек" и приказал ему двигаться чуть впереди телеги, чтобы освещать путь. Эллара невольно вздрогнула: похоже, не раз видела подобные огни на своих болотах, и они вызвали у нее неприятные воспоминания.

— Вау, круто! Научишь?

— После посвящения. Может путь освещать, может врага ослеплять, а может через болото безопасной дорогой провести.

Я едва сдерживался, чтобы не рассмеяться. Сижу в вирте и кошу под бота, изображая из себя мудрого наставника и обучая игрока, который в реальной жизни может быть каким-нибудь толстым дядей-начальником с рыжей бородищей. Хотя, это вряд ли — уж слишком ведет себя непосредственно. Едва ли ему больше шестнадцати.

Становилось все темнее, а сосны росли все реже и уже не такие стройные и высокие — приближалось болото. Впереди показались мерцающие огни, и они приближались.

— Нас встречают, — пояснил возница.

Лица окруживших телегу "неписей" светились надеждой и недоверием так явно, что я даже глаза протер. Это до чего же техника дошла, если обычные вирт-проекции способны так передавать эмоции?

— Я нашла доктора! — звонко ответила Эллара на

невысказанный вопрос, и вокруг раздались радостные вскрики.

Нас сняли с телеги и едва ли не на руках отнесли в большое одноэтажное здание, стоявшее посреди деревни. Женщина не указала односельчанам, кто из нас доктор, поэтому равную долю внимания получили все пятеро, включая злобно шипящую, но не смеющую огрызаться Дохлятину.

— Староста определил вас в гостевой дом. Признаться честно, гостей у нас не бывает, поэтому здесь хранятся лодки и снасти со старых времен… — словно извиняясь, быстро объясняла дородная круглощекая женщина, верховодившая этим комитетом по встречам. Она же взяла на себя роль нашего проводника, — завтрак вам принесут туда же…

Люди прибывали и прибывали, и вскоре на довольно просторном складе стало тесновато. Они перешептывались, бросали на нас заинтересованные и недоверчивые взгляды. Факелы люди сюда заносить боялись, так что мне пришлось повесить еще три болотных огня, используя свитки.

— Сколько в деревне тяжело больных? — поинтересовался я.

— Совсем тяжелых всего четверо.

— Четверо? — ладони Эллары испуганно прикрыли рот.

— Да. Ройль отошел почти сразу, как вы уехали…

Все умолкли, опустив взгляды в пол. Когда смерть ходит рядом и заглядывает в окна, уже не до пустой болтовни.

— Слушайте меня внимательно. Я — не доктор, а жрец Нааму Бездонного, покровителя болот. Дочь этой славной женщины исцелили не зелья и не заклинания, а молитва. Тот, кто обратится к Нааму, получит не только исцеление, но и его благословение. Думаю, не нужно объяснять, что это значит для жителей болотного поселка.

Снова побежали шепотки. Высокое Восприятие позволило мне отчетливо расслышать слова "мертвяк", "зомби", "темный" и "жертвоприношения".

— Вы должны выбрать место для алтаря. Алтаря, который будет посвящен Нааму и служить для принесения ему даров. Не жертв, а именно даров.

— Ты привела к нам темного жреца! — наконец, нашелся смельчак, который высказал общие опасения. Хромой старик опираясь на палку выступил вперед. Его узловатый палец указывал на Эллару.

— Жрецы богини-целительницы оказались бессильны, несмотря на то, что я отдала им все свои деньги! А Нааму помог за пару медяков. Он исцелил мою дочь!

— Кажется, сейчас будет драка, — в голосе Бука не было страха, лишь азарт и веселье. Ну да, для него же это была часть

задания по посвящению.

— Пару монет и ее душу? Вечное служение болотному богу? — не унимался старый дед, — Конечно, им не нужны щедрые дары! Оживший мертвяк в компании мальков-бессмертных пришли за нашими душами!

— А у вас, случайно, нет сестры в Малой Ривенке? — не выдержал я, — Поклонение — это дело добровольное. Неволить никого не стану.

— Барлем, угомонись. Мертвяк дело говорит. Кто захочет исцелиться с помощью болотного бога, тот пойдет к алтарю. Что тебе нужно, жрец? И какие дары просит твой бог?

— Нужно место. Достаточно уединенное, но с подходом с одной стороны. Стороны болот. Сухая ровная площадка, без травы и кустов. Человек на десять.

Я уже получил запрошенные ранее файлы, и сейчас быстрым взглядом пробежался по одному из них, в котором рассказывалось о создании алтарей. Правда, у меня не было для этого нужного умения — уровнем навыков не вышел — но я надеялся, что и мой походный вариант сгодится.

— Мы поищем место, — вызвался статный молодой человек в куртке охотника, — Пробежимся по окрестностям, как начнет светать.

— Нааму важны не дары, а то, что они значат для вас самих. И ваши намерения. Часть добычи или того, что вы производите, несколько монет, ценные, но не нужные вам самим предметы. Сколько, как часто — решать вам.

— Что умеет твой темный бог? — голос из толпы.

— Нааму Бездонный — покровитель болот. Он сможет исцелить лихорадку, указать безопасный путь, отогнать болотных тварей, привести норку пожирнее в вашу ловушку, отвести тучи от села. Просите…

— …и обрящется вам! — закончил за меня Бук, — Аминь!

— А как же наши души?

— Не кладите их на алтарь, и проблем не будет.

До рассвета я изучал полученные документы. Вроде как в создании стационарного алтаря постоянного действия особых сложностей не было. Его нужно было построить, посвятить своему богу и принести дары, чтобы божество благословило алтарь, "официально" закрепив его статус, как своего святилища. А дальше все зависело от верующих: несут дары и молятся, и алтарь растет, развивается. Если забывают, то святилище приходит в запустение, теряет силу, а потом и вовсе разрушается.

Теоретически построить алтарь мог кто угодно, но обряд посвящения должен был проводить жрец с соответствующими

полномочиями. Сойдет ли мое достижение "Истинного жреца" за эти самые полномочия? Утром узнаем…

Утром охотники отвели нас чуть восточнее села. Найденное ими место находилось в сотне метров от болота. Это была заросшая просека, которая заканчивалась полянкой, на которой не росло ни единой травинки, и даже кусты вокруг нее были чахлыми. При том, что вокруг лес был куда гуще, чем по берегу болота, где между ними можно было спокойно волейбольную сетку натягивать.

Нас было десять: четверо игроков, два охотника, староста, Эллара и Ханна, та женщина, что устраивала нас на ночь. Десятым оказался натужно кашляющий "непись", увязавшийся за нами несмотря на все запреты: Нелим заявил, что чувствует дыхание смерти на своем лице и хочет стать первым, кто получит божественное исцеление. Посовещавшись с остальными, староста не стал возражать.

— Стремно здесь, — повел плечами Бук, — даже лягушек не слышно.

И он был прав. Стоило нам ступить на просеку, как все вокруг утихло: сверчки, лягушки, даже назойливый писк комаров пропал. И все это вызвало у меня нехорошие ассоциации с Тропой Мертвых.

Появившееся, едва я ступил на полянку, системное сообщение подтвердило мои опасения:

Внимание! Вы находитесь в месте поклонения темному божеству!

Покровитель: Ыйрхх Асххарг, индекс присутствия 0.3%

Почитатели: племя Айарра; жрец: Ыйкун.

Выходит, заглянули мы в гости на чужой огонек! Интересно, это случайно так вышло, или охотники специально выбрали именно это место? Их каменные лица ничего не выражали, а цепкие взгляды "ощупывали" окрестности в поисках возможной угрозы.

Игровая справка ни о племени ни о божестве не дала никакой информации. Даже если это и было капище, то слишком молодое или уже заброшенное. Но место и впрямь почти идеальное! Даже площадка нужных размеров имеется — покрытая бурыми пятнами ровная площадка.

Засучив рукава, я вытащил свою верную боевую лопату и направился к выбранному месту. Игроки и "неписи" остались на месте, и лишь Дохлятина отважно держалась рядом, презрительно вытянув хвост в небо.

— А ну, кто тут временная? Слезай, кончилось твое время! — продекламировал я и взялся за дело.

Сперва я собирался наметить контур будущего алтаря, вычертив его лопатой. Символ Нааму был похож на кляксу, темно-зеленую с краю, а чем ближе к середине, тем темнее она становилась, в самом центре превращаясь в бездонную черную дыру. И в этой бездне тускло светилось два круглых глаза. Что-то подобное я и собирался создать.

Вы собираетесь осквернить святое место! Подтвердить действие?

Да / Нет

Появилось сообщение, едва острие лопаты вонзилось в землю. Ну, мне не привыкать, жму подтверждение. Земля оказалась твердой, и около получаса ушло у меня на то, чтобы выкопать ямку примерно с метр в окружности и сантиметров десять в глубину. Если все удастся, то этого будет достаточно.

— Мне нужна вода из болота! — повернувшись к наблюдающим за моими манипуляциями зрителям, крикнул я.

Пока один из охотников ходил за ведрами, пока они дружно таскали воду, я вытащил из рюкзака свой запас снарядов для пращи и аккуратно выложил их по контуру ямы, создавая что-то вроде бортика. Так мой алтарь хотя бы будет отличаться от обычной лужи! Еще пол часа, и мой импровизированный "бассейн" был наполовину заполнен мутной болотной водой, в которой плавала ряска и толстая жаба.

Преобразование лужи в алтарь произошло без сучка без задоринки. Вода забурлила мутной пеной, потемнела и в один миг поверхность стала черным зеркалом. И я готов был поклясться, что теперь здесь можно утопить не одно стадо быков. И от ряски и от жабы не осталось и следа.

— И что теперь?

Я и не заметил, как остальные подошли и окружили меня и алтарь. Бук зачем-то встал на колени и понюхал воду. Его длинный мясистый нос недовольно сморщился.

— Не пей из лужи, козленочком станешь, — подшучивали его друзья.

Теперь, согласно гайду, алтарь нужно было инициировать и посвятить Нааму. Впрочем, это и так был его алтарь, о чем было написано в его свойствах. А вот как именно проводится инициация — об это не было ни слова. Была ни была. Буду импровизировать.

— Волей своей и именем Нааму Бездонного я объявляю это место святилищем и приношу свою жертву в его честь и за его милость, — объявил я и швырнул в лужу свиток стоимостью в две сотни монет.

"Бульк!" — отозвалась лужа. Благодать чуть-чуть увеличилась,

но на этом и все.

Импровизация не прокатила. А если попробовать игровыми методами?

Снова открыл окно свойств алтаря. Название, покровитель, приход Благодати, пустой список последних десяти жертвоприношений — все не то! Время создания, время до исчезновения, статус "активный", тип… Стоп! Здесь шло перечисление возможных вариантов, и отмечен был пункт "малый походный алтарь". Пункты "место поклонения" и "храмовый алтарь" были погашены.

Попробовал выбрать последний.

У вас недостаточно полномочий для этого действия!

Любезно подсказала система. А как насчет "места поклонения"?

Вы хотите преобразовать "малый походный алтарь" в "место поклонения"?

Да / Нет

Да!

Недостаточно Благодати для преобразования! (120/500)

Недостаточно последователей! (3/10)

— Бук, покажи, какие дары ты приготовил?

Гоблин вытащил из сумки несколько кинжалов приличного качества, букет красивых цветов, пару драгоценных камней, амулет в виде жабьей лапки.

— Эй-эй, — возмутился он, когда я забрал у него один из камней, крупный тигровый глаз.

— Жертвую! Обрати на своего слугу свой справедливый взор, о Бездонный! И помоги мне завершить начатое, создать святилище и привести под твое покровительство этих славных людей, — громко объявил я и швырнул камень в лужу.

Тот утонул, то тут же всплыла снова. А рядом — еще один? Нет! Глаза! Это были два бледно-желтых глаза, которые не мигая смотрели на меня. На всех нас!

Нааму Бездонный благосклонно принял вашу жертву!

Благодать: +80 (200)

— Эй, жрец. Не надоело тебе еще под "Анафемой" ходить? Швыряй на алтарь амулет и проси у Нааму взять над тобой покровительство.

Дважды упрашивать Злобного Бука не пришлось, и вскоре появилось новое сообщение:

Вы привели новых почитателей к своему богу.

Репутация с Нааму Бездонным увеличилась.

Благодать: +100 (300).

— О, новые умения, — Бук замер на месте, взгляд его стал

пустым: полез разбираться с новообретенными способностями.

— А вы, хотите обрести покровителя? — обратился я к его друзьям. Причем таким тоном, что они оба испуганно одновременно кивнули.

Я сунул им в руки по паре крысиных сердец, который раздобыл гоблин и жестом указал на алтарь. Вскоре к армии почитателей Бездонного добавилось еще два игрока, а я догнал уровень Благодати до пяти сотен. Теперь не хватало только последователей, и я посмотрел в глаза старосте.

— Если бы я был уверен, что это сработает, — покачал головой тот, верно истолковав мой взгляд.

— Так я и докажу! — Эллара шагнула ко мне, приняла горсть из монет и, встав перед алтарем на колени, взмолилась, — Не за себя прошу, а за Нелима, не заслужил от такой смерти… Помоги исцелиться лучшему ходоку нашей деревни, милостивый владыка болот…

Уж не знаю, что подействовало: наши подношения, искренность молитвы или жадный бог просто хотел поскорее наложить свою лапу на это селение, но уже через минуту на изможденном лице исцеленного "непися" появилась неуверенная улыбка.

— Ушла! Как пить дать, ушла болезнь! — слабым голосом объявил он.

— Выходит, Эллара и сама сможет всю деревню на ноги поднять, — задумчиво пробормотал староста, потирая подбородок.

Алтарь угрожающе булькнул.

Отчаянно где-то вдали заорала жаба.

Хищно оскалился новоявленный жрец Нааму, обнажая короткие гоблинские клыки.

— Я когда лихорадку подцепил, заприметил на болоте один островок… любопытный. Самому мне туда ни в жизнь не добраться даже на ходунках или плетенках. А вот ежели на то будет милость хозяина болот…

Исцеленный Нелим снял с себя пояс и швырнул его на алтарь.

— Принимаю твое покровительство, о великий, и благодарю за свое спасение! И бабу свою с детьми пополудни пригоню к тебе на поклон, — объявил он.

Вы привели новых почитателей к своему богу.

Репутация с Нааму Бездонным увеличилась.

Благодать: +100 (600).

Пояс не погрузился в бездонные глубины алтаря, а засветился мертвенно-зеленым светом.

— Бог принял твою жертву и наложил свое благословение, — пояснил я недоумевающему ходоку, — Владей и помни, кто твой покровитель.

Тот послушно поднял пояс, оглядел его и с довольной ухмылкой нацепил на себя:

— Теперь точно доберусь до того места! Четверть добычи — на алтарь положу!

Староста бросил задумчивый взгляд сперва на алтарь, а потом на пояс. Как я понял, он изучал свойства предмета. Глянул и сам, чего там учудил Бездонный.

Пояс болотного ходока

(Тип: магический)

+5 к Ловкости

+1 к Броне

Благословение Нааму:

+5 к Выносливости

Иммунитет к Болотной Лихорадке.

Умение: "Болотная поступь".

Да, впечатляет. Похоже, и староста подумал так же, и уже через пять минут у Нааму стало на четырех почитателей больше: примеру своего лидера последовали и остальные жители Озерков.

Я снова открыл свойства алтаря сменил его типа на "место поклонения". На этот раз система не возражала, послушно выжрав у меня пол тысячи Благодати.

Внимание! Получено новое задание "Защита Алтаря"

Цель задания: защищать Алтарь от враждебных созданий, пока

будет происходить его трансформация.

Время трансформации: 30 минут (30 осталось).

Награда:????

— Эй, жрец, у нас гости, — спокойно произнес один из охотников, снимая со спины арбалет.

Я проследил направление его взгляда. В нашу сторону брели какие-то странные пародии не то на людей, не то на обезьян: тощие сгорбленные тела, длинные, едва ли не касающиеся земли руки, круглые шишковатые головы без следов растительности. Вооружены они были острогами и дубинками.

— Утопцы, — брезгливо сплюнул под ноги Нелим, крепко сжимая короткое копье.

"Ыххор, воин племени Айхарра. Нежить 30 уровня" — глянул я свойства одного из противников. А вот и хозяева уничтоженного мною святилища объявились, сейчас ругаться будут…

Глава 6. Владетельство

Сражение с так называемыми "утопцами" оказалось тем еще испытанием, учитывая нашу разницу как в качестве, так и в количестве. "Неписи" из Озерков были на несколько уровней постарше, чем атакующие, поэтому мы с игроками встали за их спины.

Вперед, как ни странно, выступил староста, доставая откуда-то сверкающий в лучах вставшего над лесом солнца топор. По бокам от него встали оба охотника, тут же принявшиеся отстреливать шаманов и наиболее опасно выглядевших воинов. Из двух десятков болотных дикарей до нас добралась едва ли половина, но все равно, их было слишком много.

Вас приглашают в группу.

Подтвердить / Отказаться

Приглашение кинула Ханна, дородная помощница старосты, оказавшаяся знахаркой по классу. Остальные уже были в группе, и Ханна ловко доставала из карманов порошки и зелья, бросая их то в нападающих, то в защищавших нас мужчин, от чего первым становилось плохо, а последним — хорошо.

Мы тоже помогали, по мере своих возможностей. Созданная волшебницей Огненная Стена неплохо сдерживала боящихся пламени утопцев, пока их расстреливали охотники. Злобный Бук сперва самозабвенно бросался "Лихорадкой" и успел смастерить пару "Огоньков", пока я его не оставил:

— Побереги Благодать, эти твари все равно защищены от болезней, да и к огням привычны.

Сам же я спустил остатки Благодати на пару "Молотов", добив одного из шаманов, а потом лишь изредка швырялся в противников "Огненными стрелами", растрачивая оставшиеся свитки.

В общем, дела наши были плохи. Вскоре волшебница осталась без маны, и пламя погасло. Осмелевшие утопцы перешли в атаку, а их шаманы за это время успели наколдовать что-то мерзкое: за бегущими на нас воинами медленно шагало огромное и жужжащее нечто. Это была трехметровая гуманоидная фигура, слепленная из тысяч мошек, комаров и прочих неприятных насекомых.

— Настя, ату его! — кричал Бук, забавно подпрыгивая на месте, пытаясь заглянуть за наши спины.

— Нечем, — вздохнула та.

— Ну так брось что нибудь на алтарь, пусть боженька тебе ману восстановит.

А это была мысль! Как говорится, устами гоблина глаголет истина!

Девушка вытащила бесполезную бутылку с зельем здоровья и с места запустила ею в алтарь. Та с тихим всплеском скрылась под черной водной гладью, но через пару секунд вернулась назад, буквально прыгнув в руки растерявшейся волшебницы.

— Это не мана, — разочарованно пробормотала та, — Это вообще лекарство какое-то!

Настойка от кашля

(тип: зелье)

Эта настойка из цветков бузины, листьев эвкалипта и с небольшим добавлением ароматной гвоздики хорошо смягчает горло и оказывает целебный эффект при кашле и простуде.

Посмотрел я на свойства предмета.

— Что за бред? У него там что, проблемы со связью? — похоже, Бук тоже прочитал описание, — Эй, Нааму! Нам мана нужна! Шли нам ману от Нааму!

— А мне кажется, это как раз то, что нужно, — задумчиво пробормотал я, вспоминая, как мама мазала нас с сестрой эфирным маслом эвкалипта и гвоздики во время выезда на природу.

Выхватив пузырек из рук опешившей девушки, я что было сил швыряя его в "москитного голема". Эффект превзошел все мои ожидания — это чудо болотного големостроения распалось на несколько приличных комариных туч, и те набросились на самих утопцев, впрочем, не обративших на это никакого внимания. Зато шаманам пришлось худо — похоже, они поддерживали монстра за счет собственных жизненных сил, и его уничтожение ударило по ним самим. Четверо шаманов лежали неподвижно, а их полоски здоровья мигали красным светом.

— Дохля, добей! — приказал я, и черная молния промелькнула между утопцами, ловко уходя от ударов костяных острог.

Что-то скользкое и мокрое сбило меня с ног, а правый бок неожиданно потеплел.

Райхрры наносит вам урон: 48 (54 — 6Б физический).

Здоровье: 88/136

— Жертвую! — прохрипел я, используя соответствующее умение.

Вы не можете пожертвовать предмет, который вам не принадлежит.

Послушно отозвалась система. Оказывается, я ухватился за набедренную повязку противника.

Зрруй наносит вам урон: 34 (40 — 6Б физический).

Здоровье: 54/136

"Закопаться"! Сразу две остроги ударили в то место, где парой секунд раньше находился я. Уже под землей, открыл инвентарь и осушил сразу два пузырька с зельем ремонта. К счастью для меня, в Фанмире для некоторых манипуляций с предметами не требовались свободные руки, если только они не были скованы специальными способами, вроде наручников или веревок.

Первый, как и положено, восстановил мне прочность языка, а второй — полсотни здоровья. Вообще-то они рассчитаны на сотню единиц прочности, но на меня зелья действовали вдвое слабее. Хотя, возможно, нужно смазывать раны, а не принимать их во внутрь, но под землей это было сделать затруднительно.

Выкопавшийся я, наверное, со стороны выглядел жутко: покрыт черной псевдокровью, грязью, в одной руке лопата, в другой — праща. Вот только все уже закончилось.

Трансформация алтаря завершена!

Вы выполнили задание "Защита Атаря".

Получена награда: +1 к Воле, +5000 Опыта

Получен новый уровень!

— ТЕПЕРЬ ЭТО МОЕ БОЛОТО!

Что-то громадное и невидимое шумно засопело-забулькало прямо здесь, рядом с нами. И "неписи", и игроки, и даже утопцы закрутили головами, пытаясь обнаружить существо, издающее эти странные звуки.

— Фууу, ну и вонь! — Бук зажмурил нос.

— Ребята, смотрите, алтарь! Он изменился! — Настя указала рукой нам за спину.

Того импровизированного бассейна, который я собственноручно создавал битых часа два, больше не было. Точнее, был, но теперь это была не лужа, обложенная камнями, а небольшой пруд метра четыре диаметром с довольно симпатичным бортиком из грубо обтесанного камня, покрытого непонятными мне символами. В центре пруда на огромном листе кувшинке сидела крохотная лягушка и с интересом за нами наблюдала. Ели, стоявшие неподалеку, сдвинули и переплели свои ветви, образуя нечто вроде естественного навеса, а от самого болота к алтарю пролегла аккуратная тропинка из сочной зеленой травки, которая выглядела здесь чужеродно.

— Вырл-вырл! — не то пробулькал, не то пролаял один из утопцев и указал острогой в сторону алтаря.

— Арлал-лал! — нестройно отозвались выжившие и отрицательно замотали головами.

Смельчак презрительно выпятил губы и зашагал в нашу

сторону, угрожающе покачивая острогой.

— Еще чего! Мы тут корячились, кровь проливали, а ты сломать его решил? — встал на пути дикаря Злобный Бук.

— Варла!

Воин племени Айхарра замахнулся своим копьецом, но ударить не успел. Прямо под его ногами земля вдруг превратилась в мутную жижу, и утопец ушел в нее с головой, оставив после себя лишь острогу. Едва макушка существа скрылась в трясине, как так высохла, словно ее и не было.

— УБИРАЙТЕСЬ! ЭТО МОЕ БОЛОТО!

— Зыр вар-вар лур, — пробулькал один из дикарей и махнул тощей рукой в сторону болота.

Повинуясь его жесту, остальные утопцы покинули поляну, а мы молча наблюдали за этим исходом, даже не пытаясь ударить им в спину. Битва двух конфессий закончена, болельщики Нааму победили — а после драки, как известно, кулаками не машут.

— Вот теперь он совсем утоп, — гоблин подобрал острогу, и она тут же пропала из его рук. Наверное, он засунул ее в инвентарь, — Знаешь, Бес, а твой бог мне больше нравится, чем Менкаур! Адекватный, и за своих готов вписаться. Разве что воняет…

Вы создали место поклонения божественным силам!

Навык "Теология" +1. Все умения "Теологии" +1.

Вы помогли своему божественному покровителю расширить владения.

Навык "Болотство" +3. Все умения "Болотства" +3.

За вами закреплено место поклонения "Гиблое Озеро".

Вы хотите добавить свое место силы в сеть алтарей Нааму Бездонного?

Да / Нет

Знать бы еще, что все это значит! Впрочем, боженьку гневить не хочется, тем более, что он лично сюда заявился, чтобы вступить во владение. Поэтому соглашаюсь.

В радиусе 30 километров не обнаружено других алтарей Нааму Бездонного.

Создание сети божественных сил невозможно.

Ну, нет так нет. Просматривая логи, я обратил внимание, что в списке эффектов появилась новая иконка, "Место силы", а в элементах управления добавилась кнопка: "Божественные силы".

— После обеда я приведу остальных к алтарю, — подал голос староста, — Спасибо тебе за помощь, жрец. И тебе, Эллара, что нашла нам достойного покровителя.

Как ни хотелось мне заняться изучением своих новых возможностей, но время явно было неподходящим. Потрепав по

холке трущуюся об ноги Дохлю, я кивнул:

— Теперь вы должны ухаживать за алтарем. Следить за чистотой, защищать его. Не забывайте про регулярные подношения и не позволяйте осквернять алтарь кровью и смертями. За щедрые дары — полагается не менее достойная награда.

Я прямо таки чувствовал на себе пристальный взгляд чего-то громадного и могущественного. Взгляд любопытный и… одобряющий? Судя по быстро заполняющейся шкале Благодати, мои слова пришлись Нааму по вкусу. Вот теперь можно сделать то, ради чего вся эта пиар акция и была задумана.

Я сорвал с шеи Око болотного Инквизитора — самое ценное из всего, что у меня было — и не раздумывая швырнул на алтарь. А чего тут раздумывать, если все давно уже решено и просчитано?

— На милость и щедрость твою уповаю!

Эту фразу я почти прокричал и бросил следом подарок Аарама, болотный камень.

— ПРИМИ И ТЫ МОЙ ДАР, ЖРЕЦ, — недовольно пробулькало божество, сообразив, к чему все эти мои хитрые маневры.

То, что еще секунду назад было необработанный куском болотного камня, превратилось в амулет, как я и надеялся. Формой он напоминал кляксу, в центре которой горели два жабьих глаза.

Амулет жреца Нааму. Персональный амулет редкого класса, который невозможно украсть, потерять или разрушить — более чем достойная замена потерянной побрякушке десятого уровня!

— А я пришел сюда, чтобы стать Проклинателем! — тут же шагнул вперед гоблин, и бросил на алтарь пару драгоценный камней, — Ну и это… служить верой и правдой, чего уж там…

— ПОСВЯЩАЮ, — быстро и невнятно пробулькало, казалось, само болото.

Вокруг Злобного Бука появилась ядовито-зеленая туманная дымка, и тут же развеялась, а ощущение божественного присутствия пропало. Все вокруг вздохнули с облегчением. Похоже, хитрый бог сообразил, что сейчас моему примеру последуют и другие, и свалил от греха подальше. Скорее всего, ему всякие божественные чудеса тоже даются не даром. Впрочем, ничего, не обеднеет — как-никак ему и болото подогнали, и место поклонения соорудили, и два десятка неофитов сосватали.

Задерживаться у алтаря больше смысла не было, и мы вернулись в селение. Ханна решительно заявила, что "негоже таким славным мальчикам и девочкам в сарае дневать", и отправилась на поиски нового жилища для нас. Остальные "неписи" пошли в главное здание Озерков, где должно было

состояться что-то вроде собрания. Как я понял, староста решил сразу всем объявить новую политику партии и в добровольно-принудительном порядке склонить жителей села к уставно-религиозным отношениям, отправив их к алтарю.

— Мы пошли убиваться, а то неохота весь день на дорогу гробить. Квестов тут прилично дают, но мы по уровню не тянем, — жизнерадостно заявил новоявленный Проклинатель, и троица игроков ушла в сторону болота, а я, наконец-то, остался один, если не считать Дохлятину.

Самое время разобраться со свалившимися на меня правами и обязанностями — ну не может же не быть во всем этом подвоха?

Эффект "Место силы" удваивал восстановление маны, энергии и здоровья, пока я находился вблизи места поклонения Нааму, и повышал все мои параметры на 1.

Амулет жреца Нааму

(персональный)

(класс: амулет, тип: Редкий)

+5 (+1) к Выносливости

+5 (+1) к Воле

+5 (+1) к силе умений Болотства

Прочность: неразрушимый

Особое: сила амулета зависит от количества персональных мест силы.

В целом все это напоминало масштабирующиеся предметы, вот только сила амулета росла не с моим уровнем, а с количеством алтарей, завязанных на меня. Как я понял, прибавка (+1) как раз и шла от Гиблых Озерков и созданного мною места силы.

Новая же кнопка открыла мне прелюбопытное окно статистики:

Ваш покровитель: Нааму Бездонный.

Статус: Младший Жрец (истинный)

Отношение божества: симпатия (+ +)

Мест силы: 1 Последователей: 10

Влияние в сети божественной силы: 0 %.

= = = = = = = Места Силы = = = = = = =

Гиблые Озерки: урв. 1/10, 6 последователей.

Приток Благодати 60 единиц в сутки (10 %)

= =

Нааму Бездонный: дух места

Индекс силы: 614 (Круг Памяти)

Покровитель: болот и трясин.

Почитателей: 325 Жрецов: 17

Мест силы: 12 Храмов: 0
Сеть божественной силы: 3 (15 %)

Вот оно как! То, что теперь я получал часть перекачиваемой через созданный мною алтарь Благодати, не могло не радовать. А еще я оказался не единственным жрецом, а мой болотный бог на самом деле всего лишь дух места с тремя сотнями почитателей. Если они все под стать гворлингам, то более чем скромный статус Нааму вполне объясним. Хотя, как я уже успел убедиться, правильно мотивированные "неписи", живущие у болот, с радостью готовы принять его покровительство.

Поэтому я составил несколько запросов к специалистам Урсуса. Для начала мне нужно было выяснить, где находятся все двенадцать алтарей Нааму. Затем я запросил список ближайших к болотам поселений, где живут неписи до двадцатого уровня, с указанием их местоположения, численности, рода занятий жителей и попросил особое внимание уделить тем поселениям, где есть проблемы с болезнями или болотными тварями. Третий запрос — что такое сеть божественной силы и, четвертый, информация о том, как боги обретают или теряют свою силу.

Разобравшись с текущими делами, я направился к алтарю. После того, как закончится совет, практически все "неписи" придут на поклон к Нааму, принимать его покровительство и исцеляться от болезни. И где, как не там, будет удобнее всего ознакомиться с заданиями, которые могут предложить жители селения скромному зомби-жрецу болотного бога и местного покровителя?

Ну а по дороге можно было заняться "плюшками", которые мы с Дохлятиной получили вместе с новым уровнем…

Глава 7. Кровь и слезы

Реальный мир

Ресторан "Три Кита", Нью-Петербург

— Простите? — услужливый официант вынырнул из полумрака зала и вопросительно вскинул бровь, быстрым взглядом измерив, взвесив и оценив зашедшего прохожего.

То, что это именно случайный "гость", а не потенциальный клиент, он сразу понял по внешнему виду мужчины. Или, скорее, старика.

Высокий, подтянутый и моложавый пенсионер хоть и был одет в хорошо сидящий костюм делового покроя, но вот сшит он был явно не на заказ и стоил куда меньше, чем принято одевать в приличные заведения, к каковым относились и "Киты" — в ресторанах подобного класса публика была разодета просто неприлично дорого, и новоприбывший явно не вписывался в местную публику.

— У меня здесь назначена встреча, — спокойно отозвался седовласый мужчина, профессионально глядя "сквозь" официанта.

— Павел Терентьев? Следуйте за мной.

Официант развернулся и двинулся вглубь зала, а мужчина твердой уверенной походкой пошел следом, не обращая никакого внимания на взгляды посетителей.

— А, Пал Палыч, добрался таки! Я уж думал, что ты не придешь, — поднялся навстречу старику дородный мужчина. Тоже явно в годах, но если у Терентьева года ушли в благородную седину и подтянутую сухость, то у этого все ушло в необъятное пузо и сверкающую лысину.

— Годы тебя не щадят, Миша, — небрежно бросил Пал Палыч, пожимая протянутую руку.

— Работа такая, Павлуша, тебе ли не знать? Наша служба и опасна и труда, и покой нам только снится. Кстати, как тебе отдыхается, на пенсии-то? Не жалеешь, что ушел?

— Не ушел, а меня ушли. И ты тоже это прекрасно знаешь.

— Сокращен по несоответствию, в связи с состоянием здоровья, если выражаться точнее! Ну не совместим ты с современными технологиями, Пал Палыч. Не принимает тебя виртуальность!

Старик хотел было что-то сказать, ядовито отшутиться, но

промолчал, сдержался. Все же, он пришел сюда как проситель, к бывшему коллеге и, возможно, даже когда-то приятелю.

— Ладно, Палыч, давай, выкладывай мне свои беды и проблемы. Мы ведь оба понимаем, что не просто так ты встречи просил, — ухватил "быка за рога" толстяк.

— Не проблемы и даже не дело, а, скорее, несколько вопросов. Я, как ты верно заметил, с современными технологиями не в ладах.

— Это не я, Павлуша, заметил, а медицинское обследование показало! Кстати, давай-ка, наливай, за медицину, родимую, чтоб нам с тобой еще по-полста жилось и не икалось!

Выпили, по старинке рукавом занюхали, помолчали каждый о своем с минуту, и Пал Палыч перешел к теме встречи.

— Послушай, Миша, ты ведь по прежнему нас по виртуальной безопасности?

— Исправительно-виртуальные сети, все там же, Паша, все там же. Разве что звездочку лишнюю на погон поймать удалось. Слыхал о Тусинском побеге?

— Ты же знаешь, я далек от всего этого. Собственно, потому к тебе и обратился.

— Слушаю.

— Допустим, кое-кто случайно вместо обычной капсулы оказался в ЗК-версии. Так вот — ваша система такого человека найти сможет?

— Чего-чего? То есть как это "оказался"? Без статьи — нет и срока! Или у тебя кто-то безвинно осужденным в вирт ушел по липовой статье? Так это нужно апелляцию подавать в стандартном порядке. Разумеется, я помогу, чем сумею… Ну а найти его проще-простого — все данные к делу подшиваются, и получить их даже ты сможешь в частном порядке. Конечно, если это родственник или коллега.

— Нет-нет, ты меня не так понял. Не по ошибке, а случайно. Вместо обычной — залез в ЗК. Друзья подшутили, доставка перепутала — мало ли?

Его собеседник запрокинул голову и затрясся от хохота, заставив стол вибрировать, а гостей за соседними столиками — недоуменно оглядываться.

— Ой насмешил, ну ты даешь Палыч! Ой не зря тебя все же поперли… извини, вырвалось.

— Ну так разъясни мне, недалекому…

— Особых технических тонкостей я не знаю, но каждая капсула, даже обычная — она производит первичную настройку под параметры своего пользователя. Ну, снимает какие-то показатели, определяет чувствительность, моторику, нейронную

проводимость тестирует… Даже какие-то медицинские анализы проводит, типа на аллергии и на прочие дефекты организма.

— Ну, это-то оно понятно, в общих чертах.

— Так вот. ЗК-капсула, как и саркофаги для космонавтов, она — рассчитана на длительное пребывание и на постоянного пользователя. Там первичной биометрикой не обойдешься. И начинка в таких "гробах" куда как серьезнее. И все это настраивается заранее под конкретного зэка… Ну, заключенного то есть. Или космонавта. Понимаешь?

— Нет, — честно отозвался Пал Палыч.

— В общем, там заранее полный биометрических и психологический портрет в капсулу загружается и она подстраивается под одного человека. Если кто другой вместо него ляжет — она не только не подключится к нему, но и сообщит, куда следует. Правда, был у нас случай, когда одна важная шишка вместо себя клона на виртуальную отсидку отправила, но отдельная история. Так что никаких приколов и уж тем более "случайностей" и быть не может!

— И что, прямо на заводе все это настраивают?

— Нет, конечно! Это все делает оператор. Там же куча тестов, обследований, подгонки…

— Оператор?

— Ну, тот кто виртуальность "рисовал"! У нас же несколько миров под уголовников используется. Там уже в зависимости от тяжести и от возможности послужить Родине. Кто руду копает, на исправиловке, а кто над секретными схемами сидит…

— Значит, никакой возможности засунуть случайного человека в ЗК-капсулу нет?

— Однозначно нет. Все капсулы и зэки у нас на учете. Да и ты пойми — человека в "гробу" держать, удовольствие не дешевое! Даже в вирт-клубах должна быть своя система жизнеобеспечения, оборудованная по всем стандартам. Их же кормить нужно, обмывать, прошу прощения — какашки за ними убирать. В гараж ЗК-капсулу не поставишь. Дома-то у тебя есть капсула? Она тебя не покормит, не умоет, и в туалет, небось, по старинке ходить приходится. Хотя, конечно, есть всякие VIP-капсулы и "рабочие саркофаги", но тебя ведь именно ЗК интересуют?

Толстяк пристально уставился на своего собеседника, не упуская не единого жеста или дрогнувшей морщинки.

— Слушай, а вот я даже и сам не знаю. Тут нужно у человека спрашивать, что к чему. Что с меня спросили, с тем я к тебе и пришел.

— Ясно. Ну, ты уж, будь добр, уточни у своего человека. А у меня после обеда встреча с одним мэром назначена, так что уж

извини, Паша, но сейчас я предпочту тебе вон ту аппетитную ножку индейки, — заявил безопасник и подтянул к себе блюдо с птицей.

— Спасибо, что уделил время, Миша.

— Всегда рад встрече с бывшим коллегой! Уж если мы, старики, друг друга не поддержим — то что со страной станет, а?

— Бывай… Коллега, — усмехнулся Пал Палыч и поднялся, — извини за беспокойство.

— Мм-мнам-м, — отмахнулся от него истекающей соком ножкой толстяк.

Едва бывший коллега покинул зал ресторана, безопасник оторвался от трапезы и характерным жестом коснулся правого виска, активируя чип связи.

— Гоша, ты не сильно сейчас занят?

Даже не дождавшись ответа своего незримого собеседника, он продолжил:

— Майора Терентьева помнишь? Пал Палыч из отдела дешифровки… Да-да, тот самый. Пробей-ка ты мне его самого, всех родственников и друзей из близкого круга — не попадал ли кто из них по "уголовке" на "виртуалку"? Может, случайно, или по подставе… Да-да, можешь и ребят подключить, не стесняйся… Нет-нет, регистрировать не надо, это, так сказать, личная инициатива. Нужно помочь хорошему и очень важному человеку… Нет, тебе знать не обязательно… В общем, как что появится — скинь мне, хорошо? Ага, спасибо, Гоша.

Разорвав связь, он снова вернулся к трапезе, но из головы у него все не шел майор, объявившийся спустя столько лет да еще и с такими вопросами. Неудобными вопросами…

Виртуальность "Мира Фантазий"

окрестности поселения Гиблые Озерки

Отправив Дохлю вперед, на разведку, я с помощью ошейника приказал себе идти по тропе к Алтарю. Удобная это штука — рабский ошейник! Ноги знай себе шагают, а я ползаю по окошкам интерфейса, не отвлекаясь на дорогу.

Новый уровень не принес мне ничего нового, кроме стандартных повышений. Зато, вложив по два очка в "Болотство" и "Теологию", я догнал их до круглых значений и получил новый выбор умений. Однако, я даже не успел и посмотреть, когда пришел тревожный сигнал от моего питомца.

Быстро глянул на карту — судя по отметке, Дохля уже добралась до алтаря. Что же случилось?

"Единение Разума"!

Краски вдруг поблекли, но зато серая гамма стала намного богаче и насыщеннее. То, что раньше оказалось бы скрыто в тени, заиграло красками, наполнилось невидимыми ранее деталями и объемом. А еще немного больше стал угол обзора, и приноровиться к этому было очень сложно — воспринимать такое количество информации одновременно было непривычно. Я видел мир кошачьими глазами. По крайней мере, разработчики игры считали, что именно так они все и воспринимают.

Итак, как я и предполагал, в месте поклонения собрались все жители Озерков, включая больных, которых принесли на носилках. Кстати, считая женщин и детей, и было почти тридцать человек.

"Что случилось"? — задал я мысленный вопрос кошке, и та повернула голову в сторону алтаря.

Вода в котором была не черной, а темно-бурой. И этот странный оттенок появился благодаря крови, обильно вытекавшей из трупа, частично погруженного в воду. Вот и первое кровавое жертвоприношение в Гиблых Озерках — название поселения становится говорящим!

Судя по одежде и размерам, тело принадлежало мужчине. К сожалению, Дохля не различала имен и уровней, для нее эта информация выглядела как несколько разноцветных полосок. Скорее всего, одна из них — это было здоровье, и какая-то обозначала опасность. Но для кошки седьмого уровня любой житель Озерков был одинаково опасен.

— Никто не уйдет с поляны! — раздался голос старосты, — Крол, Махус.

Два широкоплечих парня лет двадцати перекрыли тропу, угрожающе покачивая топорами.

— Мы все шли сюда вместе, — продолжил староста, так что давайте-ка вспоминайте, кто шел с вами рядом и все время был на виду. Если окажется что про кого-то никто не вспомнит, значит он и есть убийца.

— На совете бортника не было, — вспомнил кто-то, — значит, его уже тогда могли порешить.

Значит, жертвой был некий бортник, то есть пчеловод.

— Тогда вспоминайте, кого еще не было на совете.

— Да много кого. Кто на промысле был, кто с детьми возился. Этак каждого третьего можно в убийцы записать, — раздался возмущенный голос.

— А я так думаю, нам надо жреца звать, — заявил кто-то, —

Это его алтарь, да и сам он мертвяк. Небось, его руки и дело. Ни в жизнь не поверю, что темный болотный бог откажется кровушки отведать. Нам-то он красиво заливал, а сам того… прирезал нашего Улю, пока мы совет вели.

Я быстро глянул статистику. Количество почитателей Нааму в Озерках выросло до восьми, и мне теперь шло 80 Благодати в сутки от алтаря. Выходит, еще два человека успели принять его покровительство. Значит, круг подозреваемых сильно сужался. Впрочем, это могло быть и не жертвоприношение, а банальное сведение счетов или попытка осквернить алтарь.

Вот я и сходил к алтарю за заданиями! А ведь дело-то как раз по моему профилю, по инквизиторскому!

— Значит, перво-наперво со жреца и нужно спрашивать, — пробасил бородатый мужик, потирая ладони-лопаты.

— Так вон он идет. Иди и спрашивай.

Я повернулся в сторону тропы и увидел… себя! Иду, мерно чеканя шаг, не глядя под ноги и вообще пустой взгляд устремлен в одну точку, а руки болтаются, словно плети. Вытянуть бы их вперед и прорычать "мозгиии!" — вылитый зомби получится.

Впрочем, я есть живой мертвец, чего уж там. А вообще, не стоит в будущем пользоваться ошейником на людях — со стороны выглядит жутковато.

Разорвав связь с Дохлей, я снова вернулся в свое тело и кубарем покатился на землю. Сперва мне показалось, что это из-за потери ориентиров после резкой смены ракурса, но лог утверждал обратное:

Гармах наносит вам урон: 35 (41 — 6Б физический).

Здоровье: 139/164

В общем, меня кто-то уронил, приложившись по ногам увесистой жердью…

— Вяжи его, вяжи убийцу!

— Мертвяк виноват, и слепому ясно, мы же все свои, столько лет бок о бок!..

Сразу двое подскочили ко мне и схватили за руки. Рывком поставили на ноги.

— Опомнитесь, люди! Пленить жреца в храме его собственного бога! — пытался перекричать их староста.

Он отдал приказ плечистым детинам, и те осторожно вмялись в толпу, убрав топоры от греха подальше и напирая мягко, но неуклонно.

— Хотите испытать на себе гнев и проклятье Нааму Бездонного? Да вам болотная лихорадка покажется легкой простудой, а утопцы — жалкими головастиками в сравнении с гневом Его! — мой голос внезапно оказался звучным и

раскатистым, словно в несколько раз усиленный аппаратурой.

Ваш покровитель наделяет вас талантом Глас Жреца!

Все умолкли. Цепкие пальцы продолжали сжимать мои плечи, не выпуская ни на секунду. Жители Озерков смотрят на меня со страхом, гневом, презрением… Или лишь несколько "неписей" — с сочувствием и тревогой.

— Великий Нааму был свидетелем убийства, и я, как слуга его, готов провести расследование.

— Подозрение от себя отвести хочешь, убийца? Чем ты и твой бог отличаетесь от утопцев и их кровавого покровителя?

— Спроси об этом у тех, кто исцелился благодаря Нааму.

— Мы не станем менять жизнь на жизнь, жрец. Не такой ценой, — говоривший указал кивком на труп, — Ты обещал, что твой бог примет и обычные дары, но…

— Так и есть! Но кто-то из вас не внял моим словам… Или умышленно пролил кровь на алтарь.

— Кто? Зачем? Все мы здесь кровным родством повязаны, не было у Улиана врагов. Отменный бортник был, всем селом чай с его медом пили, его даже пчелы не жалили, такой безобидный был.

— Вот пусть жрец нам и скажет, кто и почему. Тем более, что его бог был свидетелем убийства, — вынес вердикт староста.

Внимание! Вам предлагают задание "Расследование убийства".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Выяснить, кто и почему убил бортника Улиана.

Награда: + 3000 Опыта, отношение жителей Гиблых Озерков: симпатия.

Отказ или невыполнение: отношение жителей Гиблых Озерков: ненависть.

А эти "неписи" умеют быть убедительными! Кстати, как и большинство заданий, которые я получал, это тоже было не похоже на стандартные игровые миссии, обычно отвязанные от происходящих событий и существующие сами по себе. Кругом голод, война и чума? "Помоги мне очистить огород от сорняков!" Ожидается прием королевских особ или город стоит на ушах из-за восстания квартала гоблинов? "От меня сбежал ручной медведь, найди и приведи!" Если только не считать ежедневных заданий от могильщика, но и то — игрокам была доступна лишь сама скучная их часть. Я же получил доступ к тем, что предназначались НИПу, выполнявшему роль помощника Карла. На роль которого меня "втиснул" Сергей Авраменко, гейм-

дизайнер Фанмира — на программном уровне.

Наверное, это было как-то связано с тем, что система определяла меня как "непися" и предлагала какие-то свои задания, поддерживающие динамику и иллюзию логичности игрового мира. Который, между прочим, действительно изменялся и развивался по каким-то своим алгоритмам. Озеро превращалось в болото, деревня вымирала от лихорадки или принимала покровительство бога-целителя, да и сами боги грызлись за власть, подстраивая друг другу пакости и всеми силами стараясь усилить свое влияние. Используя нас как пешек. Вот только кого это, "нас"? Игроков или ботов?

— Отпусти! — приказал я одному из "неписей", который по-прежнему не ослаблял хватку.

— Еще чего! — нагло ухмыльнулся тот и демонстративно дыхнул мне в лицо. Наверное, решил смутить незабываемым ароматом перегара и чеснока, вот только запахов я все равно не чувствовал.

"Воссоединение тела"! Извини, Дохля, но сейчас тебе придется немного потерпеть.

"Оковы веры" на руку нахала. Теперь, если я все сделал и понял правильно, разжать ее он не сможет, пока я не позволю или не пройдет эффект заклинания.

"Игла Инквизитора"!

Сообщения о полученном и нанесенном уроне я игнорировал. Во-первых, я получал едва ли четверть от того, что приходилось терпеть несчастному НИПу, который решил меня проучить. Во-вторых, в отличии от него, мы с Дохлятиной не чувствовали боли, и мне просто оставалось внимательно следить за полосками здоровья своего питомца и вопящего нахала, который изо всех сил пытался освободить руку, намертво обхватившую мое предплечье.

— Хватит! Прекрати, мы поняли! — не выдержала Эллара и шагнула вперед.

Я прервал действие заклинания, и несчастный рухнул на колени, постанывая от боли.

— Итак, не далее как полтора часа назад был убит один из вас. Убит на алтаре вашего покровителя, Нааму Бездонного. Но, как мы видим, тело не пропало, а значит, бог отказался от дара. Или это было не жертвоприношение, а лишь попытка замаскировать содеянное под кровавый ритуал и спихнуть вину на другого, — начал я.

— И впрямь, — заметил Нелим, — Все что бог принимает, оно сразу на дно уходит и с концами.

— За это время лишь двое из вас приняли покровительство

Нааму. Кто-нибудь видел, как это случилось?

— Нет. Рон и Ранна — брат и сестра, всегда ходят по двое и с нами их не было. Думаешь, они убили бортника?

Хмурые селяне тут же сдвинулись, окружая новых подозреваемых.

— Или могли стать невольными свидетелями.

В принципе, мой инквизиторский арсенал позволил бы довольно быстро определить убийцу, но Благодати было немного.

— Мне нужно осмотреть тело, — заявил я, и люди послушно расступились.

"Поиск нежити" не дал ничего. Труп свежий, утопцов и прочей нечисти поблизости нет. Если не считать одного темного инквизитора, конечно.

Осмотрев тело, не обнаружил ничего подозрительного: шишка на затылке от удара тупым предметом, горло перерезано. Убийца, скорее всего, находился сзади, а значит кровь на него не попала. Да и силы большой не нужно, чтобы второй рот "пририсовать" оглушенному мужчине.

А вот ловкость нужна немалая! Крови на траве нет, а значит, он падал прямо в бассейн. Успеть за это время ударить по горлу кинжалом — дело непростое.

"Поиск следов" сократил количество подозреваемых до двенадцати человек и подтвердил, что кроме меня и жителей деревни никого постороннего у алтаря не было.

В принципе, можно было приступать непосредственно к допросу, но мне хотелось еще сократить количество подозреваемых и впечатлить собравшихся.

Коснувшись трупа, я применил на нем "Допрос мертвеца", получив право на один ответ в утвердительной или отрицательной форме. И вопрос у меня уже был готов.

— Тебя убил мужчина?

В принципе, нападавших могло быть и двое. А еще жертва могла быть застигнута врасплох и не видеть своих убийц или убийцу. Но мне повезло. Тело содрогнулось, выгнулось, и голова плавно качнулась из сторону в сторону, орошая бортик бассейна тяжелыми каплями крови — в Фанмире кровь не сворачивалась. Несколько раз, окончательно убеждая меня в правильности решения.

Итак, женщина. Одна из пяти, побывавших недавно у алтаря, если считать и детей. Точнее, одну девочку лет двенадцати, довольно миловидную, с кукольно-большими зелеными глазами и длинными, до пояса, лентами тяжелых кос.

— Ты, ты… — указывал я на подозреваемых.

У кого-то из них был мотив и, наверное, оружие. Впрочем, от

улик она могла и избавиться, благо совсем рядом находится бездонная дыра. У трех из них была скрыта информация о персонаже. Две другие оказались охотницей и портнихой уровней 32 и 29.

— Ваши классы и уровни, — обратился я к остальным.

— Не надо. Это сделала я, — вышла вдруг вперед одна из женщин. Голос ее звучал убито.

— Ирма? Но как! Почему?

— Он… он ко мне… он меня… А я ему наконец-то отомстила! И готова понесли заслуженную кару.

Женщина спрятала лицо в ладони и зарыдала. Но никто не бросился утешать ее или успокаивать, лишь та самая девочка покрепче прижалась к ней и вцепилась в подол платья. Дочка?

Вот тебе и "безобидный пчеловод".

Ирма Люйтер (НИП), земледелец 34-го уровня.

Он открылась, а я задумался. Даже староста имел всего лишь 33-ий уровень и был старше всех в поселении. Не считая Ирмы. Которой было нечем заняться в селении, жители которого промышляли сперва на озере, а теперь кормились болотом.

— Как ты это сделала и чем?

— Ножом, которым шкуры скоблю, — донеслось сквозь рыдания, — Я его выбросила… Сказала, что меня пугает черная бездна, что на меня кто-то смотрит… А он наклонился, и тогда…

На первый взгляд сходится. А на второй?

— Я ей верю, — заявил вдруг один из мужчин, — Улиан давно на нее заглядывался. А что? Девка видная, хоть и с дитем. Опять же, хозяйство держит бойко…

Да, плачущая девушка была действительно красива. Точеная фигурка с чуточку широковатыми бедрами, волосы заплетены в косы и уложены вокруг головы в незатейливую прическу, личико хоть и покрыто обильно конопушками, но они ее даже украшают, а не портят. И плакала она по-настоящему.

Вот только на вид ей было лет двадцать-двадцать пять.

— А тебе сколько лет, малышка? — присел я и попытался заглянуть в глаза девочке.

Но та лишь глубже зарылась в складки платья.

"Чувство вины" высветило вокруг девушки плотную ауру цвета алеющего заката, подтверждая ее сопричастность к убийству.

— Она ведь не местная, а пришлая, верно? — повернулся я к старосте.

— Так ведь Ирма, почитай, уже пятый год с нами живет. Считай что своя.

— И пришла с дочкой?

— Именно так.

— Почему у девочки скрыт класс и уровень?

— Так ведь это… дитя же!..

Повинуясь моей мысленной команде, гибкое черное тело навалилось на уже успокоившуюся и обреченно глядящую на нас женщину. Та покачнулась и упала на колени, успев опереться руками о землю. Я же быстро шагнул вперед и схватил ее дочь за руки и притянул к себе, разглядывая крохотный розовые ладошки.

Покрытые пятнами плохо оттертой смолы.

Нааму Бездонный простирает над вами длань своей милости!

Ваш талант "Пытливый взгляд" получает 3-ий уровень!

В "Мире Фантазий" даже маленькая девочка может убить взрослого мужчину, если она выше его по уровню. Более того, рядом со мною жила малышка, на совести которой был не один десяток трупов.

Ильярра (НИП), темная жрица 36-го уровня.

Покровитель: Ыйрхх Асххарг

Особенно, если это жрица, которая оскверняет алтарь враждебного божества.

— Вот убийца! — объявляю я, одновременно окутывая себя "Щитом Веры".

— Нееет! Не трогай мою дочь! — бросается на меня Ирма, выхватывая из складок платья кривой ножичек с тонким, больше похожим на шило наконечником.

— Не думаю я, что это твоя дочка.

— Это не человек! Навка! — кричит один из охотников, указывая на существо, которое одним сильным ударом отбросило меня на несколько шагов…

Глава 8. Осквернитель

— Навка?

— Оставленное матерью на корм лисам или болотным тварям дитя, которое воспитали и обратили духи, — пояснил мне староста, — лесная или болотная нечисть, одним словом.

— То-то она так смело одна на болота ходила… — веско добавил кто-то.

Плотным кольцом люди окружили навку и Ирму, которая своим телом пыталась прикрыть девочку от направленных на нее острог и стрел.

— Не трогайте ее! Она никому не причинила зла! — истошно кричала женщина расставив руки.

— А то как же! Еще скажи, не она бортника порешила! — отвечали ей.

— Тихо все! Это еще выяснить нужно…

Староста бросил на меня умоляющий взгляд. Похоже, люди готовы были разорвать своих сородичей на части и не смотреть на возраст ребенка. Впрочем, для них это был жуткий монстр.

— Ты убила? — прямо спросил я.

— Да, — спокойно отозвалась девочка. Она вообще не выглядела испуганной. Интересно, а навки смертны вообще? Откуда это спокойствие?

— Не она это, я! Меня казните! — не унималась мать.

— Почему?

Следуя совету психологов, я присел так, чтобы наши глаза были на одном уровне. Вроде бы, так дети становились более открыты и не чувствовали давления со стороны того, кто старше, выше и сильнее. Считать Ильярру монстром я не мог — выглядела она как самая обычная девочка, в отличие от той же Рианны.

— Из-за него мама часто плакала. Больше он не обидит мамочку!

Вы выполнили задание "Расследование убийства"!

+3000 Опыта (3000/16500)

Отношение с жителями Гиблых Озерков: симпатия

В общем-то, дело закрыто, можно бы и остановиться. Но кое-что не давало мне покоя. И, как оказалось, не только мне.

Получено новое задание: "Божественная милость".

Цель задания: не допустить кровопролития у алтаря Нааму и явить местным жителям силу и великодушие своего бога-покровителя.

Класс: божественное.

Награда: ???

Отказ или невыполнение: снижение репутации с Нааму.

А вот и первое задание от болотного бога. Только меня этот факт почему-то не радует. И как прикажете спасать навку-убийцу от разгоряченной толпы "неписей" тридцатого уровня?

— Ну что, старшой, убийца — вот она. Да еще и навка, — робко заметил кто-то.

— Сжечь ее, вот и вся недолга…

Вот только особого энтузиазма в этом голосе не было, а значит, у меня был шанс.

— А я — зомби. Живой мертвец, который спас всех вас от болотной лихорадки и плечом к плечу сражался против утопцев. Может, и меня тоже на костер?

— Не трогайте… не виновата она, — рыдания Ирмы мешали сосредоточиться и хорошенько обдумать ситуацию.

— Я не только жрец и слуга Нааму Бездонного, но и инквизитор. А значит, если вина этой навки будет доказана, то мне и исполнять приговор.

— Так она же сама и созналась, что тут решать и доказывать?

— Не потерпим упырицу подле себя! — нестройно отозвались люди.

— Пять лет терпели и даже не подозревали, а теперь хотите в костер ее? Кто лично пострадал от руки этой девочки?

— Корова у соседки померла прошлой весной…

— Так ведь лихорадка пришла…

— Кум мой ногу сломал, как она зыркнула!..

В общем. У каждого нашлось, что вспомнить. Все странное, непонятное и просто неприятное начали вешать на девочку, оправдывая собственные неудачи и глупость. В общем, все как обычно.

— А ну тихо! — рявкнул я, — Сейчас всех собак на нее навешаете, за последний десяток лет. Ирма, что ты скажешь? Не твоя ведь дочка… Откуда она?

Голос несчастной девушки едва было слышно, но люди слушали внимательно, не упуская ни единого слова. Рассказ был тяжелый, но речь ее текла плавно, спокойно — видно, что давно уже все прожито и многократно пережито, отболело…

Собственное село ее разорили во время одной из войн, пришлось спасаться бегством вместе с соседями. Из родственников были только старый хромой свекр да маленький сынишка — муж воевал где-то на юге. Погрузили, что успели, на пару телег, да дали ходу… Сын ее не выдержал лишений и умер на седьмой день. А на день десятый их нагнали солдаты. И сходу врубились в толпу беженцев с мечами наголо. Как ушла, куда

бежала — не помнит. Очнулась в лесу, а рядом — чужая девочка, сидит и рассматривает с любопытством. Дальше пошли вместе. Ильярра хорошо знала лес, выводила к ручьям, ловко находила малинники и беличьи тайники. Через несколько дней вышли к Озеркам, там и остановились, приняв помощь добрых людей.

О том, что ведет ее по лесу не обычная девочка, а навка, Ирма догадалась не сразу. А как поняла — махнула рукой. Все равно она себя похоронила еще там, среди беженцев, сжимая в руках остывающее тельце самого дорогого существа на свете.

Ильярра осталась с ней, а девушка ее и не гнала, словно так и надо. Само собой получилось, что навка стала звать ее мамой, и Ирма ответила тем же. Не было в девочке зла: росла и вела себя, как обычный ребенок. Разве что не боялась ни ночи, ни леса. Да и село всякая нечисть стороной обходить стала, как появилась в нем собственная навка. Даже домовые повывелись.

Потом начал к ней захаживать бортник. То медку принесет, то цветов полевых. А иногда приходил под хмельком и начинал грязно приставать, обещая то свадьбу, то со свету свести вместе с приблудной нечистью. Как и когда узнал про навку — не известно…

Дальше, в общем-то, было понятно. Сегодня после обеда Ильярра вернулась, сжимая в руке окровавленный нож и сказала, что больше мамочку никто не потревожит. Вот она и перепугалась, выставила себя убийцей…

— Ты стала жрицей. Как это случилось?

— Они помочь обещали. Мокрые люди. Обещали маму защитить, — прозвучал ответ, — просили немного, чуть-чуть покушать.

Каждое ее слово я проверял с помощью "Слова Истины", сливая остатки Благодати. Не врала! О чем я и заявил вслух.

— Но ведь навка же…

— А разве есть в том ее вина? Что какая-то ведьма, недостойная называться матерью, нежеланное дитя в лес снесла, зверям скормила? — пылко возразила Ирма.

— Не место в селении всякой нечисти! — выкрикнул кто-то, и добрая половина людей была согласна с оратором.

— Тогда можно я здесь останусь? — спокойно спросила девочка, — Здесь красиво, мне нравится.

— Не по-людски это, дитя у болота бросать, — неодобрительно покачал головой Нелим.

— Не ребенок это! Нечисть она!

Похоже, еще немного, и жители Озерков передерутся друг с другом! Ох и удружил же мне болотный боженька, прибавив головной боли! А что у нас в народе делать любят с проблемами?

Верно, перекладывать с больной головы на здоровую. Я бы даже сказал на здоровенную, учитывая, кого мне пришла в голову мысль сделать жабой отпущения.

— Я обвиняю навку Ильяру в свершении кровавой мести и в убийстве во имя защиты чести приемной матери! И передаю ее жизнь высшим силам. Если она отречется от Ассхарга и согласится стать служительницей Нааму Бездонного, приняв его покровительство…

— Согласна, — звонкий голосок звучал уверенно.

— ТВОЯ КЛЯТВА ПРИНЯТА. ОТНЫНЕ ТЫ СТАНОВИШЬСЯ ХРАНИТЕЛЬНИЦЕЙ ЭТОГО МЕСТА, ДИТЯ ПРЕДАТЕЛЬСТВА И ПОРОКА.

Вы получили достижение "Искушение верой"!

Задание "Божественная милость" выполнено!

С плеч моих свалились Гималаи, никак не меньше. Похоже, что все, без исключения, собравшиеся, испытали нечто подобное. Убийца найден, руки марать кровью никому не пришлось, нечисть приговорена вечному служению на пользу самим же жителям Озерков — ситуация разрешилась и все в выигрыше. Разумеется, кроме убитого, но о нем сейчас никто и не думал иначе, как о насильнике, получившем по заслугам.

— Я хочу принять твое покровительство, Нааму Бездонный, — заявила вдруг Ирма, поднимаясь с земли и отряхивая платье от мусора.

Золотистый браслет, сорванный с руки, полетел в бездну.

— И мой дар прими, — шагнул к алтарю рослый детина, вооруженный острогой.

— И меня, я тоже хочу!..

— Мой дар хоть и не так хорош, но от чистого сердца…

Люди выстроились в очередь к алтарю, простые, но искренние слова слетали с их губ…

Созданное вами место силы повышает свой уровень!

Гиблые Озерки: урв. 2/10, 23 последователя.

Приток Благодати 253 единицы в сутки (11 %).

Иконка эффекта "Место силы" мигнула, обновляясь. Теперь прирост параметров от алтаря составлял +2 единицы.

— Эй, жрец, дело есть…

Чьи-то сильные пальцы впились мне в плечо, вынуждая развернуться.

Черное зеркало висело передо мною в воздухе, окутанное едва заметным маревом. Прямо из него торчала сморщенная костистая рука, вцепившаяся в меня. Портал?

— УБЕРИ РУКУ ОТ МОЕГО ЖРЕЦА!

Портал вздрогнул и пошел рябью, но через пару секунд это

прошло.

— Тебя вот спросить забыл, — огрызнулся голос из портала, и неодолимая сила втянула меня в черный проем. Краем зрения успел я заметить, как следом прыгнула громадная дохлая кошка…

* * *

Полет был недолгим, но мне хватило времени, чтобы понять, как чувствовала себя Алиса, падая в кроличью нору. Пару секунд вращений, кручений, переворачиваний и ударов о что-то твердое выбили из меня даже малейшие мысли о сопротивлении, негодовании и мести, оставив только одну: не разбить голову о какой-нибудь невидимый выступ.

Падение же оказалось на удивление мягким, словно в конце пути меня ждала пуховая перина.

— Хм. И впрямь, живой мертвяк, — отметил уже знакомый мне голос.

Я оглянулся, но даже ночное зрение не помогло мне рассмотреть говорившего и хоть что-то из окружавшей меня обстановки. Что-то большое и привычно упругое прижалось ко мне и лизнуло шершавым языком.

"Воссоединение Разума!"

Вот теперь можно было и оглядеться. Первым делом я "нащупал" взглядом обладателя голоса и, сделав поправку на местонахождение кошки, призвал туда облако мошкары.

— Эй! Ты чего сразу драться? Я, можно сказать, в гости тебя пригласил, а ты… Нежить неблагодарная, — недовольно засопел ушастый коротышка, похожий на гоблина.

— Ты меня похитил. А теперь в прятки играешь. Не очень похоже на приглашение.

— Ладно-ладно.

Коротышка хлопнул в ладоши, и зажглись развешанные на стенах факелы. Наконец-то я мог нормально осмотреться, и разорвал связь с питомцем.

Это была пещера, но очень странная. Во-первых, она была пятиугольной, при чем, стены явно были обработаны. А еще — увешаны десятками полок разных форм и размеров, порою наклоненных под самыми невероятными углами. Удивительно, но вещи с них не падали, даже пара круглых предметов, которые мне удалось заметить.

— Ты не стой, присаживайся. Чувствуй себя как… эээ… в мастерской, скажем.

Что-то ударило меня сзади по ногам. Оборачиваюсь.

Стул! Трехногий стул, причем ножки не просто кривые и разной длины, но и приделаны к табурету под явно неправильными и "неустойчивыми" углами.

— Спасибо, я постою.

— Не доверяешь? — существо печально вздохнуло.

— Перестраховываюсь.

Теперь я смог рассмотреть его получше. Невысокое, худощавое, с длинными — до самой земли — руками. Тонкие узловатые пальцы заканчиваются кривыми когтями. Морда зеленоватая, с крохотным вздернутым носом и широкой пастью, полной острых зубов. Огромные уши-лопухи и пять глаз, пристально глядящих на меня. Все глаза разных цветов и размеров: один закрыт черной пиратской повязкой, другой — тонкой металлической сеткой, на третий одет какой-то оптический прибор, а на четвертом зеркальце, как у врача. На макушке торчит ярко-красный хохолок, а и из одежды — кожаные штаны с заклепками да жилетка с десятком кармашков, из которых торчат инструменты.

— Гхм-гхм, — откашлялось существо. — Разреши представиться. Меня зовут Ой, и я — бог.

— Царь, очень приятно, царь, — вяло отшутился я фразой из древнего 2D-фильма.

— Тебя зовут Бес, ты зомби тринадцатого уровня, темный жрец Нааму Бездонного, инквизитор и… бессмертный.

Шах и мат. Это непонятное существо знало главный мой секрет.

— Значит, бог по имени Ой?

— Разумеется нет! Так меня прозвали разумные. Мое же полное имя — Ойельфифинелль.

— Это многое объясняет, — согласился я.

— Гремлин я, гремлин! Покровитель неисправных механизмов, сломанных устройств и неработающих артефактов. Мастер-ломастер, так сказать…

— Ага, — с опаской бросаю быстрый взгляд на стул, на который так и не присел, — Как ты узнал, что я бессмертный?

— Ну, во-первых, я все же бог, хоть и не вхожу в Круг Власти. Во-вторых, Осквернителями рождаются, а не становятся. И стать им способен только бессмертный. Ну и, в-третьих, я за тобой следил.

— Хватило бы и последнего пункта. Итак? Сразу предупреждаю, что менять покровителя на мастера-ломастера в мои планы не входит.

— Ты об этом болотном недоразумении? — отмахнулось

существо, — Нет, у меня на тебя совершенно другие планы.

— Внимательно тебя слушаю.

— Ты присаживайся, Бес, в ногах правды нет. Да и мне так удобнее будет.

— Не думаю, что это хорошая идея…

— СИДЕТЬ! — рявкнул коротышка.

От неожиданности я все же плюхнулся на ту жалкую пародию на табурет, что он мне подсунул.

— Ой! — вырвалось у меня.

— Не поминай имя мое всуе, — грозно погрозил пальцем гремлин, а потом не выдержал и расхохотался. Отсмеявшись, он поинтересовался, — Удобно?

— Э-э… Да!

К собственному удивлению, врать мне не пришлось. Трехногий табурет стоял очень уверенно, а его деревянная поверхность оказалась мягкой и приняла форму моего тела.

— Значит так, не будем ходить вокруг и около, мой мертвый пока еще не друг. Мне нужна твоя помощь. Не как жреца и даже не как бессмертного. Мне нужен Осквернитель, — заявил коротышка и уставился на меня во все свои пять глаз.

— Меня зовут Бес, — на всякий случай напомнил я.

— Гхм. Хорошо, поясню. Дело в том, юноша, что ты вольно или невольно встал на путь осквернения, и всего два шага отделяют тебя от того, чтобы стать Осквернителем. И я помогу тебе сделать эту пару крохотных шажков, рассчитывая на ответную услугу. Разумеется, награжу я тебя по-королевски.

— По-божески?

— Имей совесть, жрец! Хотя, если ты готов принять мое покровительство…

— Нет. Даже и не пытайся.

— Ладно-ладно. Должен же я был попробовать? Ручной Осквернитель, это… м… заманчиво!

— Дохля, мы уходим, — поднимаюсь с табурета и достаю свиток с "Молотом Веры".

— Не так быстро, малыш, мы же еще чаю не попили…

Гремлин криво ухмыльнулся, и свиток истлел прямо в моих руках. В общем, выбора у меня не было, пришлось снова усаживаться на это чудо альтернативного мебелестроения и выслушивать рассказ бога…

Как оказалось, Ойю надоело влачить жалкое существование в Круге Силы, да еще и где-то в самом конце рейтинга. Бог был силен, очень силен, но, в силу своих особых талантов — совершенно не популярен. Любые покровители-ремесленники с легкостью обзаводились последователями, местами силы и даже

храмами, вызывая у гремлина дикую зависть и позеленение.

Поэтому он решил, ни много ни мало, поработать над собственным имиджем, пересмотреть концепцию и создать конкуренцию всем этим жалким выскочкам-специалистам, не способным нос высунуть за пределы своей специализации.

Себя же Ой считал мастером широчайшего профиля, способного разобраться с любым изделием. Разумеется, основным его профилем были сложные устройства и механизмы, но он вполне освоился с артефактами, зачарованными и улучшенными вещами. Впрочем, "ломать — не строить", как он сам признался.

Между прочим, рассказывал он все именно в таких словах и выражениях. Позже божество созналось, что ему пришлось привлекать специалистов из бессмертных, для создания новой концепции — вот и нахватался от них всякого.

Ой, ни много ни мало, решил стать покровителем не только ремесленников и мастерового люда, но и всех тех, кто пользуется их изделиями. Дело в том, что "обычные боги" (с его слов) могут наделить изделие дополнительными свойствами, улучшить его, вдохновить творца на создание чего-то особенного по своему профилю. А мастер-ломастер все это мог сломать, испортить, ухудшить по качеству. Или, следуя новой концепции народного любимца — гарантировать, что этого не произойдет.

Да-да. Некто весьма башковитый посоветовал Ойю не вмешиваться, а наоборот — своим полным бездействием обеспечить высокий уровень качества изделий. Даже с некоторой гарантией надежности и бесперебойной работы предмета! Любого, от магического свитка или зелья до доспеха или арбалета.

Но, помимо создания положительного образа и репутации, бессмертный посоветовал ему работать также в противоположном направлении: очернять и ослаблять своих прямых конкурентов. В общем, узнаю наших славных рекламистов и политологов в действии!

Для этой миссии ему и понадобился Осквернитель, то есть я.

— Осквернителем нужно родиться. Или совершить нечто вроде подвига, пять раз совершив акт осквернения! — многозначительно объяснил бог.

— Ничего не понятно.

— Ты ухитрился проделать это трижды. Алтарь Амалии, храм Менкаура и место поклонения какому-то болотному духу. Еще парочка таких же выходок, и мир сможет приветствовать еще одного Осквернителя. Тебя.

— Еще одного… А почему ты не пытался договориться с другими?

— Пробовал, — Ой печально вздохнул, — Не верят они в мой потенциал и открывающиеся перспективы. Но ты — ты бессмертный! Ты смотришь в будущее и живешь мечтами! А еще вы жадные…

— Очень, очень жадные, — не стал я его разочаровывать.

Со стороны коротышки послышался еще более печальный вздох.

— Итак. Твой интерес понятен. Ты хочешь с моей помощью прижать конкурентов. А что с этого получу я? Единственный и неповторимый Осквернитель?

— Разумеется, мою дружбу и уважение! — оскорбленно заявил Ой.

— Уважаемый Ойельфифинелль, — по буквам внимательно прочитал я из лога его полное имя, — Вы не бабка базарная, а бог! Прогрессивно мыслящий бог с огромным, хоть и недооцененным потенциалом. Из Круга Силы, между прочим…

— Из самых нижних строк рейтинга, — напомнил он.

— Итак, чем может одарить будущий покровитель всех мастеров, творцов и ремесленников, а также путников, воинов, магов и ученых скромного Осквернителя за его уникальные таланты?

Гремлин в третий раз изобразил печальный вздох, а я уселся поудобнее и приготовился внимательно слушать его щедрое предложение…

Глава 9. Божественный союз

Гремлин разительно отличался от Нааму. Активный, подвижный не только физически, он и мыслил совершенно иначе. Шире, прогрессивнее, Ой ставил непростые цели и искал пути их достижения. Интересно, это непомерные амбиции и живой ум помогли "ломастеру" выбиться в Круг Силы и замахнуться на большее, или наоборот его ИскИн стал мыслить более сложными категориями, заполучив дополнительные мощности?

В любом случае, у него было что мне предложить, а у меня — приличный список того, что хотелось бы получить от этого амбициозного божка.

— Итак?

— Не волнуйся, жрец, не обижу. У меня далеко идущие планы, и мне куда проще осыпать тебя золотом, чем обхаживать урожденных Осквернителей и убеждать их сунуть голову в петлю.

— Так. Стоп. А вот на этом давай остановимся поподробнее. Чем я рискую, соглашаясь?

— С учетом того, что ты бессмертный, то ничем.

— Я итак попал в немилость к Амалии и Менкауру, и получить на свою голову еще несколько разъяренных богов из Круга мне совершенно не улыбается, сколько бы ты не предложил. Давай все выкладывай начистоту.

И он рассказал. По его словам, Осквернители были кем-то вроде святых наоборот. Но если святые могли простым возложением рук превратить обычный предмет или воду — в святую, то осквернители напротив, лишали алтари и священные места частички их силы, приводя к различного рода сбоям и неприятностям в их работе.

Разумеется, все двенадцать Осквернителей были высокоуровневыми "неписями". Востребованные, знающие свою — и весьма высокую — цену и совершенно зазнавшиеся типы, к услугам которых прибегали боги в своих закулисных войнах. Это были наемники, что-то вроде наших специалистов по черному пиару на политической арене. И, согласно Кодексу Наемников, никто не мог обвинять исполнителей в успешном выполнении заказа и мстить им.

Эта новость сняла парочку Гималаев с моих плеч: оказаться между божественным молотом и божественной наковальней совершенно не хотелось.

Но обычному "провинциальному" мастеру-ломастеру было не по карману оплатить услуги Осквернителей, и потому он решил завести собственного. Как выяснилось, бессмертные могли

получить дар осквернения, выполнив ряд условий. Конечно, до настоящих Осквернителей такому "доморощенному" разрушителю святынь было далековато, но для целей Ойя вполне хватало.

Достаточно было просто пять раз осквернить храм или алтарь, чтобы получить это достижение, причем, минимум два из них должны принадлежать богам из Круга Власти. В здравом уме ни один игрок не отважится на такое, даже с поправкой на свое бессмертие — но тут весьма кстати объявился я.

— Тебе осталось всего-то парочку алтарей осквернить, и дело в шляпе!

— Погоди-ка. Ты говорил, что Осквернителям подобное сходит с рук и все шишки достаются заказчику, а не "орудию". А как насчет меня?

— Жизнь — боль, — пожал плечами гремлин, — Обретение силы не дается даром, поэтому лично я рекомендую не заводить новых врагов, а пробежаться по местам силы старых. Зато потом… Потом отдуваться за твои проделки придется мне или другому нанимателю.

— Значит, без меня у тебя ничего не выйдет, — якобы задумчиво пробормотал я.

— Скажем так, твоя роль значительна, но не уникальна…

Ваш язык поврежден, пора пить зелье!

Прочность: 11/100.

Настроенная мной системная напоминалка появилась не вовремя, пришлось доставать последний пузырек с зельем ремонта.

— Дай-ка глянуть, — Ой подошел ближе, и я протянул ему зелье, — Да не склянку, говорилку свою.

Гремлин бесцеремонно забрался пальцами мне в рот и принялся ощупывать язык. Потом послышался треск и…

Вы получили урон: 35 (физический)!

Здоровье: 134/169.

Получена травма "Вырванный язык"!

— Погоди маленько, сейчас все верну, как было, — "успокоил" меня наглый божок. Покрутил оторванный язык в руках и ухмыльнулся, — Свиной, что ли? Изобретательно! — и снова полез мне в рот.

Ой что-то такое проделал с обрубком, и я почувствовал, что снова могу говорить.

— Какого! — были мои первые слова.

— Увы, я здесь бессилен, — развел руками бог, — но пока ты здесь, можешь разговаривать смело, не боись, больше не отвалится.

— Ну и какой ты после этого бог?

— Из нижних строк Круга Силы… пока что. Вернемся к твоей награде. Что тебя интересует? Золото, уникальные масштабирующиеся предметы, какое-нибудь благословение, достойный и перспективный покровитель?…

— Эй-эй, полегче! Нет, ничего этого мне не нужно.

— А ты уверен, что настоящий бессмертный? — недоверчиво посмотрел на меня гремлин, — Артефакты! Уникальные! Масштабирующиеся!

— С усредненными характеристиками? Нет. Мне нужна помощь и информация.

— Хм. Ты или глупее, чем я думал, или хитрее. Давай пока так, выдам-ка я тебе аванс…

С этими словами Ой ухватил меня за шиворот и с легкостью притянул к себе. В другой его руке появилась шестеренка, тут же засветившаяся, словно раскаленная.

— Мертвецы, кажется, не чувствуют боли? — не дожидаясь ответа, он приложил шестерню к моей груди в районе солнечного сплетения, прожигая одежду и плавя кожу. Струйки дыма потянулись от моей груди.

Вы получили урон: 50 (огненный)!

Здоровье: 84/169.

Получена татуировка "Знак Ойельфифинелля", 5-го уровня!

Вы достигли предельного количества татуировок для своего уровня!

— Не возражаешь? — спросил я разрешения, и посмотрел свойства рисунка.

"Знак" был хорош! Помимо повышения Удачи и Ловкости на 5 единиц, он гарантировал отсутствие брака в любых моих изделиях, а с вероятностью 5 % — удвоенную прочность. Действительно, щедро. И наверняка не без подвоха, о чем я сразу и высказался:

— Интересно, а если откажусь? Небось, твоя все свои плюсы сменит на минусы?

— Вот видишь, насколько я в тебе заинтересован? — ухмыльнулся бог, — Значит так. Во-первых, я помогу тебе добраться до оставшихся двух алтарей или храмов — на твой выбор, чтобы завершить начатое и ты получил способности Осквернителя… Перемещу, куда скажешь…

— Пять!

— Что "пять"?

— Мне нужно пять телепортов и возвращение назад.

— Три, и вернешься как обычно — через точку возрождения.

— Шесть…

— Три и… Эй, погоди, только что было пять? — спохватился

вдруг бог.

— Семь, или ищи другого Осквернителя.

— Хорошо, пять, — смирился бог, — Зачем тебе столько?

— Личный интерес. К тому же, в этом деле кроме меня и тебя есть еще одна заинтересованная сторона… Не забыл, что я жрец Нааму?

Вы получили +1 к талантам Красноречие и Торговля.

— Обретешь статус Осквернителя, и я помогу твоему богу выбиться в Круг Силы. Интересы наши с ним не пересекаются, а крепкий союзник мне не помешает. А ты получишь частичку моей искры. Поверь, это более чем достойная награда, тем более для бессмертного…

— Вообще-то, мне нужно иное…

Получен эффект "Немота", длительность 1 час!

— Заткнись и не перебивай, когда с тобой говорит бог! На каждый акт осквернения у нас с тобой будет отдельный контракт, со своими сроками, условиями и вознаграждением. И сразу предупреждаю, что тебе придется работать с другими бессмертными. Так же обещаю некоторые особые привилегии, обычно доступные только моим жрецам или особо щедрым почитателям…

Что это были за привилегии, мне выяснить не удалось, потому что прямо посреди комнаты вдруг начала разрастаться мутная лужа, поверхность которой была покрыта болотной ряской.

— А вот и твоя "заинтересованная сторона" объявилась, — ухмыльнулся гремлин, — Надо же, а я думал, у него кишка тонка сюда заявиться по твою душу.

— ВЕРНИ МОЕГО ЖРЕЦА! — чавкнула лужа, и начала вспучиваться огромным пузырем, который очертаниями отдаленно напоминал откормленную жабу.

— Лезет неизвестно куда, сжигая свои и без того скудные запасы Благодати… Я бы так даже ради первожреца не напрягался, — уважительно покачал головой Ой, — глуповат, конечно, но зато и смелости ему не занимать.

Эффект "Немота" развеян!

— Нааму, подожди! У Ойельфифинелля есть к нам деловое предложение! — закричал я, надеясь, что вторгшееся на чужую территорию божество услышит вопль.

— Извини, малыш, но дядям нужно пообщаться с глазу на глаз. Без обид, — совершенно по-человечески заявил вдруг гремлин, и мир вокруг пропал.

Я ослеп, оглох и, вдобавок, оказался парализован. Даже лог недоступен! Впрочем, остальные элементы интерфейса были

вполне рабочими. Так что я занялся изучением новых способностей.

В Портняжном Деле выучил вышивку "Косой Крест", повышающую Броню одежды на 1, и выкройку "Полотняного пояса", который мог получить прибавку +1 к случайному параметру. Навык Болотство предложил бесполезное для меня "Изгнание болезни", а вот Теология порадовала умением "Сверхъестественное чутье", позволяющим находить места божественной силы или представителей этих сил на расстоянии до ста метров.

Достижение "Искушение верой" на 20 % повышало мою Харизму и Красноречие во время религиозных диспутов. Увы, при моих параметрах эта прибавка даже на "мелочь, а приятно" не тянула.

Дохлятина вместе с уровнем просто улучшила свои параметры, без каких-то новых умений. Дохля! Она же прыгнула следом за мной! Но я ее не видел и не слышал, пока общался с гремлином…

"Воссоединение разума" позволило мне взглянуть на мир глазами питомца. Точнее, взглянуть на какую-то кривую и ржавую железяку, за которой кошка пряталась все это время. Зато я уловил часть разговора. Вот только звучал он для меня как набор непонятных звуков — чавканье, бульканье, лязг и скрежет. То ли Дохля так воспринимала божественную речь, то ли Нааму и Ой общались через какой-то свой сверхъестественный аналог привата. Перестраховщики, блин. Покрутив кошачьей головой и не найдя ничего интересного для наблюдения, я разорвал связь.

Оставшееся время потратил на изучение полученных документов.

Карта с отмеченными на ней алтарями Бездонного огорчила. Всего пять штук и все довольно далеко от Ривенки. Наверное, эти были созданы разработчиками, потому и отмечены на картах, а остальные появились стараниями игроков или "неписей". Хотя, карта могла быть и просто устаревшей. С болотными поселениями дела обстояли получше — отыскалась пара штук как раз неподалеку от "моего" городка, а в одной из деревень как раз начиналась лихорадка.

"Сетью божественной силы" назывались находящиеся неподалеку и объединенные потоками силы алтари, святилища и храмы. В таком виде их было сложнее разрушить, каждый элемент "сети" приносил вдвое больше очков влияния своему божеству, а хранители и жрецы могли связываться друг с другом с помощью какой-то "духовной связи", о которой в гайде ничего не было сказано.

На самом интересном месте меня бесцеремонно выдернули из состояния полной изоляции.

— Мы сумели договориться, — заявил пятиглазый мастер, который в комнате снова был один, — твой бородавчатый покровитель свалил в свое болото, обдумывать открывающиеся перспективы. Ну а мы с тобой внесем небольшие коррективы в изначальный план. Сперва я переброшу тебя в пару мест, где ты установишь алтари, чтобы восстановить своему покровителю запасы Благодати, бездумно растраченные им на твои поиски. Иначе тебе просто будет нечем сражаться.

— Погоди-ка. Он-то здесь при чем? Несколько жертвоприношений, и мне хватит Благодати, чтобы справиться с парой жрецов моего уровня. А то и повыше…

— Стоп. Ты что, не знаешь, как эта схема работает? Впрочем, чего еще ожидать от бессмертного? Вам лишь бы готовенькое подавай, а что откуда берется — не ваше дело, верно? Слушай сюда, жрец недоделанный!

Похоже, общение с игроками расширило не только мировоззрение бога, но и его словарный запас. Однако, полученная от него информация заставила о многом задуматься.

Схема выглядела примерно так. Прося у бога помощи и вознося ему молитвы, почитатели формируют круг интересов божества, его возможности и сферу влияния, даже характер! Почитателем назывался любой, кто хотя бы раз обращался к божеству. Можно было просить помощи хоть у сотни разных высших сил и пытаться задобрить их дарами. Система фильтрует прошения и подбирает наиболее подходящую для их выполнения сущность, передавая запросы ей. Это может быть дух места, божество, абстрактное воплощение сил, стихийный элемент и так далее. Чем больше просителей и удовлетворенных просьб, тем шире становится круг интересов божества, разнообразнее его способы влияния на мир. А там уже и до последователей недалеко!

Последователи посвящают себя одному единственному покровителю, уповая на его милость. Они точно знают, что и как просить у своего бога, именно они и служат основным источником Благодати, божественного эквивалента маны. Любое пожертвование система преобразовывает в Благодать и "зачисляет" ее на счет божества, а уже оно, в свою очередь, решает, стоит ли выполнять просьбу молящегося и как именно это сделать.

— Ты швыряешь колечко на алтарь и просишь об исцелении смертельной болезни. А твоему Нааму придется потратить на это столько сил, что и десятка колец не хватит. И профиль не его, и

жрец пожадничал, оценив свою жизнь слишком скромно. И тогда несчастный болотный дух опустошает собственные — весьма скромные, нужно заметить — запасы, являя таки чудо исцеления и надеясь на человеческую благодарность и впечатлительность. А мог бы и просто добить бедолагу простенькой молнией — и по затратам Благодати будет в плюсе, и божественное чудо зрителям продемонстрирует: "веруйте, убогие!", — пояснил Ой "на пальцах".

Следующая ступень после формирования круга последователей — это источники силы. К таковым относятся жрецы, святые, святилища, алтари и храмы. В общем, так называемые "проводники", которые не только обеспечивают постоянный приток Благодати со стороны верующих, но и напрямую влияют на "небесный рейтинг" своего божества, являясь доказательством его востребованности. Согласно этому рейтингу система определяет место бога в пантеоне и выделяет ему дополнительные ресурсы на свершение чудес и поддержание имиджа. К тому же, при правильно налаженной работе источников уже и не требуется личное вмешательство чтобы совершать мелкие чудеса — с этим успешно справляются жрецы, святые да и сами алтари.

— В общем, дела твоего Нааму плохи, — подвел итог гремлин, — Не удивительно, что он в тебя так вцепился. Вы, бессмертные, основной источник нашей силы, а в его владениях подобные тебе — гости редкие, да и впечатлить ему вас нечем. Не тот уровень.

— Выходит, та Благодать, что я получаю за пожертвования…

— Начисляет не система, а твой болотный бог выделяет часть от полученного им. Или даже сверху накидывает, если есть в этом необходимость. Разумеется, из собственных резервов.

Мне даже как-то неловко стало после таких слов. Словно я регулярно оббираю несчастного, всеми забытого Нааму, итак голодающего в своих болотах.

— Так что сейчас твоя задача — выбрать парочку поселений, которые ты сможешь подмять под своего покровителя и застолбить там места силы. Я обеспечу транспорт и ресурсы. С тебя — символическая жертва. Слегка подкормим твоего бога, накачаем тебя Благодатью и вперед — получать статус Осквернителя! И наступят для нас троих веселые времена!

— Погоди. Я хочу поговорить о награде…

— Ты мне не веришь? Сказал же, не обижу. Да и твой Нааму тоже понимает, что к чему, хоть и одичал совсем на своих болотах.

— Мне требуется помощь в одном вопросе. Нужно кое-что

найти…

— Валяй. Обещать ничего не буду, но выслушать — выслушаю.

— Вот. Этот символ. Я хочу отыскать места, где он нарисован.

И я достал рисунок. Гептаграмма в круге, покрытая множеством мелких рунических символов.

— Не чертеж и не схема. Даже не магическая, — покачал головой гремлин, — Я в таких не разбираюсь. Что оно делает-то?

— Ничего. Это указатель. Кстати, найти его непросто.

— Мне бы на оригинал посмотреть, может, что и придумаю.

Я сунул ему в руки одну из шкатулок.

— Вот. Он может быть нанесен на каменную стену, в качестве указателя, или вот на такую шкатулку. Но на стене его так просто не заметить.

— Это все, что ты хотел?

— Ну, раз вы с Нааму уже договорились, то да.

— Отлично! Тогда я предлагаю немного поразвлечься и подзаработать! — Ой загадочно захихикал и потер ладони.

— В смысле?

Ничего не ответив, коротышка подпрыгнул ко мне и сильным толчком в грудь сбил с ног. Но упасть на каменный пол я не успел, потому что провалился в портал. Перемещение длилось всего пару ударов моего мертвого сердца (то секунд десять) и я очутился в другом месте.

И едва не оглох от рева беснующейся толпы.

Портал перенес меня на трибуны, а прямо подо мною по периметру огромного стадиона неслись наперегонки друг с другом совершенно невообразимые создания, управляемые порою не менее экзотическими возницами.

Я оказался на ипподроме в самый разгар скачек!

— Смотри! Это то, с чего я начинал, — указал рукою появившийся ниоткуда гоблин.

— В смысле?

— До вашего появления, я был обычным духом-проказником и портил сложные механизмы, за которыми не было должного ухода. Разумеется, ни о каких почитателях не могло быть и речи! Слышал бы ты проклятья, которыми меня осыпали! Как вспомню, так до сих пор на душе теплеет. Ось мельничьих жерновов перекосить, затворный механизм у арбалета заклинить, песочку в шлифовальный станок подбросить — вот и все радости. А потом появились бессмертные…

— Неужели спасибо говорили за сломанное оружие или развалившиеся доспехи? — усмехнулся я.

— Спасибо? Ха! От вашего брата я такого наслушался, что

даже краснеть научился.

Угу. При его-то зеленой гремлинской роже.

— Вы любите развлечения, азарт, это, как его… Шоу! Бои на аренах, игрища, скачки. Здесь решаются судьбы сотен и тысяч людей, начиная от возниц и владельцев скакунов, и заканчивая подносчиками, букмекерами и прочей обслуживающей братией. Не говоря уже о тех, чьи кровные сегодня приумножатся или сменят своих хозяев. И вот здесь мои таланты нашли достойное применение.

— Сломанная ось колесницы, лопнувшая подпруга… — сообразил я.

— …заклинивший затвор арбалета, едва заметная трещина на магическом посохе, — подхватил бог. — Верно! Вы — странные существа. Вместо того, чтобы желать себе победы, вы предпочитаете взбираться по головам потерпевших неудачу соперников. Но мне это только на руку. Конечно, пришлось попотеть, хватаясь за все, начиная от банальных дуэлей и заканчивая ежегодными Императорскими Играми. Зато сколько новых трюков я освоил, благодаря бессмертным! Такого изощренного коварства и такой хватки от местных жителей не дождешься.

— Ну почему же, некоторые очень даже горазды на всяческие подлости.

— А у кого они этому научились? Я наблюдал за бессмертными с самого вашего появления в этом мире, и уж поверь, знаю, о чем говорю. Да взять хотя бы меня! Но мы отошли от темы. В общем, некоторые смекнули, откуда дует ветер неудач, и стали более конкретны в своих просьбах, и в том, кому их адресовать.

— Твои первые почитатели?

— Верно! А потом подросли и ваши ремесленники, предложив новые необъятные горизонты для применения моих талантов.

— Тоже желали неудачи конкурентам?

— Мысли шире, жрец! Нет. К этой работе меня приставила сама система, благодаря накопленному опыту. Кто-то же должен был поставить вас на место? Можно сказать, именно тогда я и получил официальный статус, отвечая за дефекты и поломки. Вы же не знаете меры и всегда норовите откусить кусок, который вам не по силам не то что прожевать, но даже в рот запихать! Исконные жители этого мира делают то, что умеют лучше всего. Ни одному кузнецу, всю жизнь мастерившему гвозди, не взбредет в голову ковать "волшебные гвозди смертного приговора"! И уж тем более хвататься за изготовление оград, а потом, так и не

освоив толком новое ремесло, тут же браться за ковку доспехов. Но бессмертные — они не такие. Вас не смущают возможные неудачи, вы всегда хотите большего, даже если это "большее" лежит за пределами ваших возможностей. Вот и получаются мечи с трещинами, неверно заговоренные кольца и свитки, которые неспособен прочесть ни один чародей.

Да уж. Я вспомнил заклинание, которое помогло мне пробраться в храм Амалии — дающее двойной иммунитет к Свету, но имеющее ограничение по расе, из-за которого свиток был совершенно бесполезен для любого игрока. Похоже, рядом со мной сидит тот, кто отвечает за указанные в рецептах "10 % шанс испортить изделие"!

— В общем, работы заметно прибавилось, пришлось осваивать новые пакости, разрабатывать свою теорию дефектологии, даже привлекать помощников из числа духов. Заметь, у меня не стало больше почитателей, а о последователях я по-прежнему мог только мечтать. Ремесленники поклонялись своим богам, вымаливая у них удачу, выпрашивая создание шедевра или мечтая получить уникальный рецепт. Мало кто сознается в недостатке умения или излишней кривизне своих рук, и попросит просто добротное изделие, без брака и дефектов.

— Ты прав, — признал я, узнав в описании и самого себя.

— Как-никак, я же бог. И всего добился сам, вот этими руками… Ну и головой, конечно. Кстати, моя слюна в десять раз ускоряет процесс коррозии, так что про голову — это я буквально имел в виду. В общем, занимаясь этой работой я понял, что дальше так продолжаться не может. Слишком много упущенных возможностей и катастрофически низкая отдача. Как оказалось, мастера больше думают о собственных успехах, а не о провалах конкурентов.

— Чай, сок, воду? — миловидная девушка с высоким хрустальным кувшином пробралась к нам и услужливо улыбнулась.

— А чего покрепче или поинтереснее есть, детка? — гоблин недвусмысленно подмигнул красавице и ущипнул ее за упругий зад, эффектно очерченный струящейся тканью платья.

— Покрепче могу предложить только пощечины, а поинтереснее — слабительное, — притворно вздохнула девушка.

Она была игроком, для этого даже не нужно было смотреть информацию. Интересно, а кем она работает в реале? Официанткой или член правления какого-нибудь солидного банка?

— Давай воду, красавица.

— В вино превращать будешь? — ухмыльнулся я.

— Увы, я не по этой части. И с простыми материалами или веществами на работаю. Кстати, если ты задаешься вопросом, а где сок или чай, то ответ кроется в магических свойствах кувшина, способного изменять свое содержимое.

Дождавшись, пока девушка уйдет, он продолжил:

— В общем, я решил пойти от обратного. Начал осваивать глубокую диагностику и устранение производственных дефектов. Проблема в том, что это чужая сфера деятельности, и все мои усилия шли в плюс совсем другим силам. Тем, у кого реально просили помощи. Вот тогда…

Ой приложился к стакану с водой и пил долго. Очень долго, и количество жидкости в стакане практически не уменьшалось. Пауза затягивалась…

— Тогда на меня… — гремлин оторвался от стакана, выдавил из себя пару слов и принялся крутить головой по сторонам.

— На тебя что?

— Тогда на меня… На меня… Вот тогда на меня и вышел Алекс! Знакомьтесь!

Деловито расталкивая зрителей плечами, к нам приближался невысокий полноватый человек, приветственно махая рукой.

Алекс Голд (игрок), Человек, торговец 56-го уровня.

— Ты задержался и провалил свое прекрасно обставленное появление! — обвиняюще ткнул в него кривым пальцем бог.

— Алекс. Специалист по связям с общественностью и представитель Ойельфифинелля.

— А это — Бес, Осквернитель.

"Будущий Осквернитель", — хотел добавить я, но вовремя прикусил язык. Чуть не прокололся! Ведь получить этот статус может только игрок, а я должен притворяться "неписью", чтобы избегать лишних вопросов по поводу своей необычной расы.

— Алекс и его друзья стали моими первыми последователями и предложили специальную программу по созданию положительного образа далеко не самого доброго божества.

— Наши мысли удивительнейшим образом совпали, — кивнул игрок, — Один из сильнейших богов этого мира прозябает в безвестности лишь потому что не сумел правильно себя подать! Вот мы с ребятами и решили провести ряд акций, сместить акценты и сформировать адекватное общественное мнение. Господин Ойельфифинелль ничуть не уступает по своим возможностям какому-нибудь Гилмору Шестирукому, и его место в Круге Власти. И мы собираемся исправить этот недосмотр системы…

— И заработать на мне кучу денег, верно? — гремлин дружески хлопнул его по плечу, — Алекс и его друзья устраивали

кровавые бои в одной из малых столиц. С моим появлением дела у них ухудшились, но ребята быстро сообразили, что к чему, и озолотились с моей помощью.

— Мы бы справились и без Осквернителя, но твоя помощь все значительно ускорит. К слову, не тянешь ты на разрушителя святилищ. Без обид, но я рассчитывал увидеть кого-то более… солидного…

— Могущественного, с вот такенными крыльями, окутанного мрачной аурой угнетения и с черным оскверняющим клинком в руке? Друг мой, я предпочитаю действовать тайно, скрытно проникая в святилище, находя самое уязвимое место и уходя незамеченным, когда дело сделано.

— Звучит разумно, — кивнул игрок, — Итак, я отвечаю за материальное обеспечение. Деньги с собой есть?

Собственно, вот все и выяснилось. Сперва взносы, потом десятина, а потом еще и квартиру на них перепиши. Жаль, этой Ой мне начинал нравиться. С плохой компанией он связался. Видя мое замешательство, Алекс улыбнулся:

— Деньги нужны, чтобы сделать ставку. Вон тот муталиск в этом забеге аутсайдер, ставки двадцать к одному не в его пользу. Думаю, тысячи монет хватит… Лично я поставил на него пол сотни. Тысяч, разумеется.

— Потерять не страшно такие деньжищи?

— С нами бог, — усмехнулся "финансист", — К тому же, это будет прекрасная демонстрация могущества Ойельфифинелля.

Деньги были, поэтому я решил рискнуть тысячей монет, протянув их Алексу. Тот поднял руку, и возле нас буквально материализовался лысый толстячок с носом, больше похожим на свиной пятак.

— Будьте любезны, вся сумма на Колченога, — широко улыбнулся ему игрок, отдавая мои деньги.

— Ставки двадцать два против вашего скакуна, — предупредил букмекер, — Рекомендую выбрать кого-нибудь из фаворитов.

— Колченог.

— Ставка принята, спасибо, — сунув нам бумажку с отмеченной ставкой, толстяк исчез в толпе.

А я принялся рассматривать муталиска, от кривых и вывернутых в сторону лап которого зависела судьба моих денег…

Глава 10. Карьерная лестница

Выведенная искусственно химерологами тварь впечатляла своей нелепостью и несуразностью. Четыре кривые конечности с вывернутыми в стороны суставами, треугольное тело с широкой грудью и коротким хвостом, почти плоская голова, половину передней части которой занимают ноздри, а глаз и вовсе не видно. Всадник держался за рудиментарные крылья и даже не пользовался седлом! Судя по всему, муталиск даже и близко не был приспособлен для скачек — передвигался он какими-то странными рывками, бросая тело на добрый десяток метров вперед, прижимаясь к земле и снова прыгая вперед. Каким образом на нем удерживался седок, мне было решительно непонятно!

— А теперь за дело берутся профессионалы! Смотри и учись, расскажешь своему бородавчатому.

Гоблин театрально засучил рукава, потер ладошки и ткнул пальцем куда-то вниз.

— Черный Муссон. Несомненный фаворит и победитель многих скачек! Уже обошел всех на полкруга и уверенно увеличивает отрыв. Увы, вместо обычной подпруги с пряжкой, всадник решил использовать ремень со шнуровкой, не проверив качество шнура. Разумеется, тот был изрядно потерт и сейчас лопнет…

И едва фаворит начал входить в крутой поворот, как его всадник, нелепо взмахнув руками, отправился в полет вместе с седлом.

— Неистовый. Шестилапый василиск пустыни Ара — один из самых быстрых хищников. Разумеется, на скачки ему приходится одевать шлем с непрозрачным забралом, из-за известного оцепеняющего взгляда твари. Вот только застежка забрала не рассчитана на длительные ударные нагрузки. И что мы видим?

Сразу два скакуна из тех, что были впереди василиска, вдруг сбились с шага а потом и вовсе неподвижно замерли, позволяя соперникам их спокойно обойти.

— Все верно, это дисквалификация. Предумышленное воздействие на соперников. Итого минут четверо конкурентов. Вон та девчонка, на гепарде. Красивая, но глупая — ну кто же зачаровывает магией Воздуха камни из семейства нефритов, а? Так что защита ее прекрасных глаз от пыли не так хороша, как хотелось бы…

И еще один скакун сбился с шага, теряя драгоценные секунды, пока его всадница прочищала глаза от песка и пыли.

— Камнешкурый буйвол. Тяжелый и неповоротливый, но в этом и его сила. Разумеется, управлять им можно только с помощью шпор и шипов. Но если из-за неверного техпроцесса шпора окажется с дефектом и обломается прямо под шкурой…

Ой вошел во вкус. Слова вылетали одно за другим, а вместе с ними — и конкуренты нашего Колченога выбывали из гонки. А я понимал, что не хотел бы иметь этого бога в своих недругах: он был способен вывести из строя практически все, что создано руками человека! Доспехи, оружие, механизмы, зачарованные вещи и даже просто свитки!

— Неверная термообработка… Слишком слабый узел… Конфликтующие чары… Трещина… Неоднородность зачарованного материала… Ржавчина из-за неправильного хранения… Острый угол крепления планок…

В общем, исход скачек был предрешен, и вскоре у меня на руках была более чем впечатляющая сумма в двадцать две тысячи монет, а Алекс получил расписку с кучей нолей. Едва получив выигрыш, мы втроем снова переместились в пещеру Ойя. От стены отделилась одна из теней и, превратившись в Дохлятину, бросилась ко мне. Кошка принялась тереться о мои ноги и пару раз недовольно мяукнула, отчитывая хозяина за то, что оставил ее здесь одну.

— Уф, дружище, а ты знаешь, что от тебя несет, как от несвежей мертвечины? — скривился Алекс.

— Так я и есть живой мертвец, — огрызаюсь.

— Если ты и дальше хочешь иметь дело с приличными людьми, и уже тем более — богами, то стоит позаботиться о своей внешности. И запахах. Особенно запахах.

— Можно подумать, ты его только почуял…

— Вообще-то на ипподроме действуют специальные заклинания, которые устраняют лишние шумы, запахи, висящую в воздухе пыль… Все же, семь тысяч зрителей торчат на самом солнцепеке, все орут, жуют, потеют… Та еще атмосфера!

Пришлось признать, что он прав. Конечно, благодаря игровым условностям одежда не пачкалась в повседневной жизни, если только специально не изваляться в грязи. Но если регулярно закапываться в землю, пачкаться чужой и собственной кровью — чище от этого точно не станешь. Не говоря уже о том, что как и любой другой зомби, воздух я не озонировал. Кстати, почти все монстры в игре имели свой специфический неприятный запах — чтобы их могли чуять собаки и другие монстры. Даже некоторые игроки, обладающие специальными талантами. Были, конечно, и исключения, но в таких случаях приятный запах служил маскировкой или одурманивал.

Интересно, а что насчет "неписей"? Влияет ли запах покупателя на стоимость товаров или шанс получить задание? Как бы там ни было, но первым пунктом в списке предстоящих покупок я отметил духи и мыло.

— Половину выигрыша жертвуй мне, а половину — бросишь на алтарь своего Нааму, — заявил бог, прерывая мои размышления.

— В смысле?

— А ты думал, мы решили тебе финансы поправить? Или научился ставить места силы и совершать чудеса без использования Благодати? Все это задумано, чтобы подзарядить тебя и твоего бога, — Алекс рассмеялся.

— А разве жрец может подносить дары другому божеству?

— Никто тебя по рукам и ногам не связывает. Разумеется, обе стороны будут знать о произошедшем. А уж как на это реагировать, это личное дело каждого бога. Покровитель может и отвернуться от своего жреца, а тот, кому сделано подношение — может и проигнорировать молитву.

— Но ты не беспокойся. У нас с твоим хлюпающим Нааму соглашение. А без жертвы я не смогу накачать тебя Благодатью из своих запасов при всем желании, — вмешался Ой.

— Десять тысяч как-то не сильно похоже на символическое подношение.

— За двадцать минут ты получил вдвое больше. Алекс тоже бросит на алтарь половину выигрыша.

— Скачками я уже не занимаюсь, это рискованно. Слишком много внимания и уровней контроля, — начал объяснять игрок, — Теперь я за бесценок скупаю бракованные артефакты, на алтаре привожу их в порядок и продаю. Многие мастера потом узнают свои же изделия, которые годились разве что на компоненты. Разумеется, мне совсем не трудно объяснить, как так вышло, и в чем прелесть служения Ойельфифинеллю для ремесленников. Ничего от них не скрывая.

— Наглядный, так сказать, пример, — ухмыльнулся гоблин, — Лучше один раз увидеть, верно?

— Ладно-ладно, я понял. И где алтарь?

— Зачем тебе алтарь, если здесь сам бог? Мне давай! — Ой требовательно подставил руку.

Звон монет, отсыпаемых в ладонь божества, сопровождался сообщениями о приросте Благодати. Три тысячи единиц — щедро! Впрочем, и цену я за это заплатил немалую.

— Теперь отдавай оставшееся своему богу. Только не через алтарь, он тебе еще пригодится. Жертвовать умеешь?

Разумеется, я умел. Отделил десять тысяч монет и применил

на них "Жертвоприношение". Разумеется, вся Благодать ушла Нааму, а мне… мне тоже досталось кое-что любопытное.

Нааму с благосклонностью принимает вашу жертву!

Получен эффект "Чудотворец"!

Судя по описанию эффекта, теперь я мог любое жреческое умение использовать дважды в день без отката. Мощно! Жаль, что только, что всего на сутки…

— Ну что, ты готов? Полетели?

— Куда полетели? — не понял я.

— К тем, кто жаждет обрести могущественного болотного покровителя, разумеется! Надеюсь, у тебя уже есть на примете пара-тройка диких племен?

Диких племен не было, а вот деревушка со странным названием Вязья сейчас переживала не лучшие времена из-за болотной лихорадки. Она находилась в двух десятках километров к северу от Ривенки и в пятнадцати — от Гиблых Озерков, что для меня было просто идеально. Три десятка домов и средний уровень жителей чуть выше двадцатого. Правда, это селение было частью стартового маршрута для игроков, начинавших игру в Сайской провинции Империи: рождались они лесном лагере для 1-10 уровней, потом перебирались на торговый пост для 10–20, и, в конце-концов, оказывались в Вязьи, болотном поселении для 20–25 уровней.

Даже и не знаю, хорошо это, или плохо. С одной стороны плюсы: развитая инфраструктура и наставники, специально для удовлетворения нужд бессмертных, множество заданий и несколько десятков "неписей" разных профессий. А с другой стороны один жирный минус. Игроки! Окрепшие, получившие специализацию, уже опробовавшие себя в PvP (Player versus Player, сражение с другими игроками) и ощутившие собственную крутизну.

Впрочем, кто не рискует — того не запирает в виртуале служба безопасности "Виртукома"!

Я указал Ойю место на карте и, ухватив Дохлю за загривок, приготовился к переносу. К моему удивлению, гремлин отошел в сторону, а Алекс достал свиток портала. Ого! Вряд ли у него был заготовлен портал именно в Вязью, а значит, это был дорогущий свиток перемещения в произвольную точку.

— Вот. Это камень возврата, настроен на эту комнату. Будет тяжело или появятся новости — просто сожми его. Сейчас я поставлю переход, но учти — точность выброса километра два, — предупредил игрок, и зачитал слово-ключ.

Забрав камень, я смело шагнул в проем портала.

— Шкурки белок, лисиц, волчьи! Отдам за полцены!

— Ищем хилера в пати, уровень не ниже двадцатого!

— Поддамся в дуэли за полсотни монет…

— Помогу в прохождении заданий кузнеца, недорого.

— Народ! Где найти наставника портняжного дела? Хелп!!!!

— Зачаровываю кожу и ткань, ваш материал и ресурсы, мои чары! Качаю профу…

Сотни сообщений полетели в чат локации, который я предварительно включил, о чем уже успел пожалеть. Казалось бы, крохотная деревушка, не чета Ривенке или ипподрому с многотысячной толпой зрителей, но низкоуровневые игроки ухитрялись генерировать такие потоки информации, что разобраться со всем эти было просто невозможно.

Отключив общий чат (что, впрочем, не избавляло от гула многосотенной толпы), я огляделся. К счастью, портал выкинул нас прямо в деревне, на окраине. Теперь нужно было выяснить, как здесь обстоят дела с больными и с кем можно переговорить насчет создания места божественной силы.

— Ого! Эй, ребята, здесь мертвяк! Живой… — раздался рядом голос.

Вскоре вокруг меня собралось человек десять. Они держались на приличном расстоянии и тыкали в мою сторону пальцами и громко обсуждали, что же здесь забыл зомби. Признаться честно, это все уже начинает утомлять. Впрочем, неумное любопытство и активность игроков можно было и нужно было использовать в свою пользу.

Посовещавшись пару минут, они вытолкнули вперед "добровольца", чтобы тот "разобрался с этим мертвяком".

— Да не дрейфь ты, он же всего тринадцатый уровень! Если что, то в стелс уйдешь.

— В мирной зоне он не нападет, не бойся…

— Ту до точки респа всего пара сотен шагов, а мы за тебя отомстим, — "подбадривали" смельчака приятели, предусмотрительно отступив на пару шагов назад.

"Доброволец" оказал грабителем 21-го уровня. Спрятав за спину правую руку, в которой он наверняка сжимал кинжал, парнишка подошел ко мне.

— Р-р-р… — исторг я из себя зловещее рычание, не собираясь упрощать игроку задачу.

— Э… Я тут это… Того… Хотел узнать, нет ли у тебя заданий, — промямлил тот и оглянулся на приятелей в поисках поддержки.

— А мне показалось, что ты хочешь послушать мою печальную историю. О том, как я умер в пути от страшной лихорадки и восстал из мертвых. О том, как я шел днями и

ночами, ночами и днями, днями и ночами, спеша в родное селение.

Лицо парнишки разом поскучнело и вытянулось. А что ты думал, дружок, в сказку попал?

— Д-да, конечно хочу послушать, — неохотно выдавил он из себя.

— В общем, я опоздал и там все уже умерли. Похоронив мертвых, я отправился дальше и оказался здесь. И вижу, что болезнь добралась и до этого чудесного селения, а значит, всем его жителям грозит смертельная опасность!

Грабитель 21-ого уровня тяжело вздохнул.

— Ребята, у этого зомбяка с заданиями тоже глухо, — повернулся он своим, — Он мне тоже про лихорадку заливает.

Из нестройного гула разочарованных голосов мне удалось разобрать, что практически все игроки уже вторую неделю носились с целой цепочкой заданий, связанных с болезнью и поиском лекарства, но безуспешно. Кажется, я здесь объявился вовремя!

Игрок уже успел сделать пару шагов к друзьям, когда я ухватил его за руку:

— О, отважный вор, не оставь меня в беде! — запричитал я, не обращая внимания на попытки игрока вырваться — против "Оков веры" он был явно слабоват, — Помоги исцелить жителей этой деревни, чтобы их не постигла та же судьба, что и мое родное селение.

— У меня нет лекарства, оставь меня в покое! Ни у кого нет! — уже почти кричал он, отчаянно пытаясь вырвать свою руку.

— Так ведь у меня есть. И если ты, о отважный вор, отведешь меня к старосте…

— У него есть лекарство!!! — едва не оглох я от вопля.

И тут наступила тишина. Целых три секунды можно было наслаждаться полным отсутствием каких-либо звуков, а потом… А потом начался форменный ад, потому что со всей округи начали сбегаться игроки, уже отчаявшиеся выполнить дурацкое задание, повисшее у них мертвым грузом…

— Что хочешь за лекарство?

— У тебя задание на исцеление?…

— Плачу сотню монет за лекарство!

Сперва мне показалось, что я оглох, а потом понял — нет, не показалось.

Получен эффект "Потеря слуха", длительность 10 минут!

И тут же мигнуло окошко привата. Открываю и читаю сообщение:

Ромуалдо: Сниму дебаф, как только получу от тебя лекарство или задание на его получение…

Мда, вот уже и угрозы пошли. Интересно, а если использовать "Чуткое ухо"? Применяю умение и читаю вот такое сообщение системы:

Усиление слуха невозможно из-за эффекта, ограничивающего слышимость.

Эффект "Потеря слуха" развеян!

Вот значит, как! И сразу же ору, пытаясь перекричать толпу игроков:

— Кто отведет меня к старосте деревни, тот получит пять монет и мою благодарность!

Похоже, меня все же услышали. Постепенно гул затих, а потом возобновился с новой силой:

— Я отведу!

— Мне квест давай!

— Бесплатно дорогу покажу!

И вот что мне со всеми ими делать? Снова кричу, и на этот раз срабатывает талант "Глас Жреца", усиливая мой голос, который раскатистой волной разносится по округе, многократно отражаясь от домов:

— Умолкните, бестолковые, и внемлите мне! Боги прислали меня, чтобы исцелить несчастных жителей деревни, но мне будет нужна помощь. Всех вас! — для пущей убедительности, я быстро пробежался по толпе взглядом, стараясь никого не упустить из виду.

— Не врет, — раздался вдруг чей-то голос, — и впрямь его боги прислали, чтобы местных вылечить.

И кто это у нас такой умный?

Прорицатель (игрок), Светлый эльф. Мистик-провидец 23-го уровня.

Ишь ты, проверить меня решил! К счастью, проверявшему правоту моих слов ИскИну придраться и впрямь было не к чему.

— Проводите меня к старосте и ждите дальнейших указаний, — скомандовал я, и двинулся за игроками, которые тут же ломанулись в центральную часть деревни, расталкивая и обгоняя друг друга.

Староста был тяжело болен. Сильнейший кашель скрутил его сразу же после приветствия, и мне долгих пять минут пришлось ждать, пока он восстановит дыхание. Глава поселения оказался эльфом и целителем. Выглядел он едва ли на тридцать лет, впрочем, был он наверняка в разы старше — с них, долгожителей, станется.

— Зомби в моем селе! — собственно, такими и были его

первые слова, едва я переступил порог.

— Важна не плоть, а дух, что в ней заключен, — заявил я, едва тот отдышался.

— Я слышу шум за дверью. Неужели поднялся погост, и мертвецы доедают неокрепших бессмертных? Знал я, ох знал, что недобрая это болезнь…

— Лихорадка и впрямь непростая, но есть от нее верное средство. Жаль только, что поверил я в него слишком поздно, — притворно вздыхаю и, не дожидаясь приглашения, присаживаюсь, давая понять, что разговор предстоит долгий.

— Смерть лучшее лекарство от всех болезней. Вот только нам такое "исцеление" не нужно, мертвяк. Убирайся, пока я не позвал стражу.

— Сперва выслушай меня, старейшина Каэлья, а уже потом решай, что делать. Но учти, что там за дверью стоит сотня бессмертных, и все они ждут меня, сгорая от нетерпения. Ждут, чтобы помочь мне справиться с бедой, что наведалась в твое селение.

— Слушаю тебя, мертвяк…

И я, сочиняя на ходу, рассказал ему душещипательную историю о болезни, которая пришла в мое несуществующее родное село. Якобы меня, среди прочих, отправили на поиски лекарства, которое найти так и не удалось. Если не считать странного жреца, который пообещал исцеление при условии, что я приму покровительство его темного бога.

Наверное, лихорадка помутила мой разум, раз я отказался от предложения и предпочел мучительную смерть. Вот только она стала началом, а не концом. Болотный бог превратил меня в зомби и позволил стать его жрецом, чтобы я смог спасти родное село. Но было уже слишком поздно — по возвращении меня ждали лишь мертвецы.

И тогда я понял, что отныне должен служить людям, а также гномам, эльфам, оркам, гворлингам… нет, гворлингам не должен. В общем, с той поры и брожу по Империи, помогая обрести отчаявшимся не только надежду, но и спасение.

— Пару дней назад мне удалось остановить лихорадку в Гиблых Озерках, что в пяти-шести часах пути отсюда, — сходу открыл я свой козырь, — Все десять больных ныне живы-здоровы, и с радостью приносят подношения Нааму Бездонному, благодаря его за спасение своих жизней.

— Мертвый жрец темного болотного бога, который хочет избавить нас от болезни? Хе-хе, забавно… — новый приступ не дал ему договорить. Откашлявшись, эльф продолжил, — Увы, жрец, но мы поклоняемся иным силам. Духам лесов, богам

природы и мудрости…

— Бог болот — такой же дух места, как и ваши лесные, — пожал я плечами, — Разумеется, неволить никого не стану. Если хотя бы несколько из вас примут покровительство Нааму, то они смогут вымолить исцеление и для остальных. До сих пор он никому не отказывал в искренней просьбе.

— Вот как? А расскажи-ка мне, мертвый жрец, что потребует твой бог в качестве платы.

В глазах старосты появился разгорающийся огонек интереса и я понял: договоримся.

Переговоры заняли больше двух часов, и все это время нас постоянно перебивали игроки, барабанившие в дверь и требовавшие обещанных зданий.

— Видите? Вам даже ничего делать не нужно — вон, сколько бессмертных сидят без дела! — привел я железный аргумент, который и стал решающей точкой в споре.

— Хорошо. Отыщи травницу, она укажет подходящее для святилища место.

— Как думаете, многие согласятся принять темное покровительство?

— Все в руках твоего бога, жрец, — усмехнулся староста.

Я вышел на крыльцо, прочистил горло и громко объявил:

— Значит так! Чтобы спасти несчастных, умирающих от смертельного недуга, мы с вами будем возведем святилище древнего могущественного бога, Нааму Бездонного! Задание на поиск лекарства будет засчитано тем, кто примет во всем этом непосредственное участие. И для начала разыщите почтенную госпожу Алирьэне, травницу.

Десятка два игроков сорвалось с места и бегом направились в сторону леса.

— Дальше. Не стоит истинному жрецу проводить ритуал в таком неприглядном виде. Переодеться бы… А те, кто принесут лучшие вещи на жреца тринадцатого уровня, а еще лучше — на инквизитора, будет отмечены особым благословением.

Не меньше четверти собравшихся игроков зашарили по сумкам или бросились к торговым лавкам. Вряд ли здесь и впрямь продавалось что-то на мой уровень, но, скорее всего, они просто рассчитывали выкупить назад что-то из своих вещей, проданных "неписям" за ненадобностью.

Следующие полчаса я придирчиво рассматривал все, что приносили мне бессмертные. Выбор был не так хорош, как я рассчитывал, но все же куда лучше чем то, во что я был одет. В первую очередь предпочтение отдавалось вещам, рассчитанных на мой класс и с бонусами на Волю, Выносливость или Ловкость.

— Мы привели травницу, давай награду! — бесцеремонно заявила лидер партии игроков, обступившей невысокую хрупкую девушку человеческой расы.

Повинуясь моему жесту, она быстро проскользнула в дом старосты, чтобы тот ввел ее в курс дела. Когда Алирьэне вернулась, почти сотня бесов отправилась в лес "на пикник", а впереди, постоянно оглядываясь, шла миниатюрная девушка и мертвый жрец…

— Ты, ты и ты — возьмите еще четверых и копайте по контуру, глубина — один метр. Ты и твоя пати, займитесь камнями. Небольшие, примерно одного размера. Три группы — расчистите поляну вокруг, чтобы не было никакого мусора. Два человека пусть занимаются дорожкой, и еще человек пять нужно, чтобы смастерить крышу.

Стоя на метровом валуне, я раздавал ценные указания игрокам, который жадно ловили каждое мое слово. Как выяснилось, мое появление даже вынудило нескольких бессмертных снова взять задание на поиски лекарства, от которого они уже отказались, как от невыполнимого. Так сейчас на берегу небольшого болотца было довольно людно.

Травница привела нас в довольно уютное местечко, которое словно было создано для небольшого святилища: сухое, плоское, почти лишенное растительности и с замечательным видом на бездонную топь. Красота, одним словом. Из-за постоянной суеты мне даже некогда было разбираться со своими обновками.

— А нам что делать? — дернулся меня за рукав стройная эльфийка.

Несмотря на нечеловеческие черты лица, она была красива, уж над чем-чем, а над внешностью представительниц прекрасного пола дизайнеры потрудились на славу. Вне зависимости от рас, они были привлекательны и по-своему соблазнительны. Стоявшие рядом с ней девушки служили тому отличным доказательством, щеголяя в весьма стильных нарядах, выгодно подчеркивающих их достоинства.

— На тебя и твоих подруг я возлагаю самую важную задачу! Сбор подношений… Значит так. Соберите с каждого… Повторяю — с каждого! — дары, которые будут возложены на алтарь. Украшения, оружие, доспехи, драгоценные камни, редкие растения или животные. В крайнем случае — сгодятся и деньги, от сотни монет.

Расчет был прост: куда проще с чем-то расстаться по просьбе красивой девушке, чем по требованию дурно пахнущего зомби. Кстати о запахе…

— Эй, прелестница, погоди! Для тебя у меня отдельное

задание.

Я подозвал ее поближе и прошептал на ухо свою просьбу. Понимающе кивнув, девушка улыбнулась и умчалась в сторону поселка. Строительство святилища шло полным ходом, и вскоре начали подтягиваться "неписи". Больные и здоровые, родственники и просто зеваки — на поляне стало ощутимо тесно. Это не жалкий десяток-два, как в Гиблых Озерках!

Прошло около двух часов, когда, наконец, все было готово. К тому времени вокруг будущего алтаря собралось семьдесят четыре бессмертных и тридцать пять местных жителей, среди которых были и ремесленники, и охотники, и даже торговцы!

Переодетый во все новое и побрызгавшийся духами, которые для меня раздобыла эльфиечка, я собственноручно вылил в импровизированный бассейн ведро мутной болотной воды, и превратил лужу в походный алтарь.

— Вот. Это — малый алтарь Нааму Бездонного, покровителя болот. Того самого, что исцелил жителей Гиблых Озерков от лихорадки, и готов спасать ваши жизни за символические дары!

Театральным жестом я указал на груду "даров", которая доставала мне до пояса и была главным претендентом на звание "куча самого разнообразного хлама".

— И мне нужен тот, кто первым сделает подношение, примет покровительство Нааму и своей молитвой исцелит себя или дорогого ему человека! — на последнюю часть я сделал особый упор.

Группа "неписей" молча расступилась, пропуская вперед женщину. Да что они, сговорились что ли? Или все жертвы лихорадки у вас по одному шаблону слеплены? На вид лет тридцать, лицо изможденное, осунувшееся, глаза опухшие — сказываются бессонные ночи. На руках ее маленькая девочка, едва ли старше двух лет.

— Если я попрошу за Джайну, твой бог… он ведь исцелит ее, да?

Взгляд, полный мольбы и надежды. Молча киваю и указываю на кучу подношений, заготовленных игроками, но несчастная мать игнорирует ее. Она шагает к бассейну и в руке женщины появляется туго набитый кошель.

Лишь усилием воли сдерживаю свой порыв — отобрать деньги, наверняка все ее сбережения, и сунуть вместо них что-нибудь ценное из общей кучи. Вместо этого лишь мысленно обращаюсь к Нааму: "Не подведи!"

— Пожалуйста… — шепчет несчастная, — Она самое дорогое, что у меня осталось.

Кошель пропадает в черной бездне, и все звуки куда-то

пропадают. И в этой мертвой тишине отчетливо слышен тяжелый и печальный вздох. Поверхность алтаря пошла пузырями, и буквально исторгла из себя подношение, упавшее с тяжелым звоном к ногам просительницы.

— Как… как это понимать? — поворачивается она ко мне.

Вы привели новых почитателей к своему богу.

Репутация с Нааму Бездонным увеличилась.

Благодать: +10 (3250).

Жадина! Впрочем, его тоже можно понять — болотный бог не только не принял подношение, но и наверняка немного утяжелил кошель за свой счет. Играет на публику, в общем.

— Мой покровитель не станет отбирать последнее, пользуясь чужим горем. Наш покровитель. А на эти деньги лучше купи обновки своей дочке. И побольше фруктов, чтобы она быстрее оправилась.

— Джайна!

Все еще не веря в случившееся чудо, женщина прижимает девочку к груди, прислушиваясь к ее дыханию. По щекам текут слезы, но она улыбается и поворачивается к односельчанам, — Болезнь ушла!

Уже знакомая мне травница подходит к матери, и та протягивает ей дочку. Алирьэне совершает несколько пассов руками и утвердительно кивает, подтверждая факт исцеления. Снова наступает тишина.

— Эй, когда нам уже квест засчитают? — слышится недовольный голос, а следом — звонкий шлепок пощечины и шиканье.

— Значит, жрец не врал, — подытожил староста, задумчиво глядя на кошель, лежащий на земле.

— Без вашего разрешения я не стану превращать это место в святилище.

— А за мое здоровье она сможет помолиться твоему богу? — хитро сощурился эльф, указывая на новоиспеченную последовательницу Нааму.

— Увы… Но кто-нибудь другой…

— Так я и думал.

— А можно мне? И за здоровье ваше помолюсь, — неожиданно для всех, вызвался один из игроков.

Стенчивый (Игрок), Орк. Жрец 20-го уровня.

Без покровителя. Впрочем, оно и понятно — начиная игру орком в этой части Империи, стать шаманом или темным жрецом сложно. Одни светлые боги кругом да бородатые добряки-волшебники.

Я кивнул, разрешая. Игрок зачерпнул из кучи побольше даров

и все это швырнул в бездну, принимая посвящение в темные жрецы, а заодно получая специализацию и подходящее ему по классу оружие — Нааму расщедрился на увесистую дубинку с очень весомым бонусом на Выносливость.

Благодаря Стенчивому, удалось убить сразу трех зайцев: Нааму получил сразу и жреца, и последователя, а староста избавился от лихорадки и разрешил превратить алтарь в святилище:

— Пусть уж лучше будет здесь и пользу приносит, под нашим присмотром, чем какое-нибудь тайное капище в лесу, — махнул он рукой.

Едва изменив свойства алтаря на "место силы", я получил ожидаемое задание за его защиту.

— Сейчас на нас нападут. Нужно не дать противнику добраться до святилища! — предупредил я.

Впрочем, этого можно было и не делать: что такое стая волков двадцатого уровня против сотни бессмертных и "неписей"? Впервые я видел в действии Проклинателя двадцатого уровня, который крыл нападавших площадными проклятьями, болезнями и гнусом — орк был хорош!

А когда трансформация была завершена, среди стандартных сообщений о росте репутации с богом, усилении навыков и умений, я получил недвусмысленный намек от своего покровителя:

Внимание! Получено задание "Сеть божественной силы"!

Получено задание "Закрепление успеха"!

Разумеется, оба были божественными, и отказаться от них было нельзя. Первое предписывало мне объединение алтарей, а второе — создание третьего святилища.

Наблюдая, как представители разных рас загребают из кучи дары и бросают их в бездонную гладь алтаря, я с удивлением заметил среди них немало игроков. То ли решили, что только там из задание засчитается, то ли и впрямь задумались о получении божественно покровителя. Новоиспеченного темного жреца обступили бессмертные, и тот им увлеченно расписывал открывшиеся ему возможности, сопровождая рассказ жестами.

Несколько раз мигнула иконка эффекта "Место Силы", обозначая рост уровня святилища. Поток желающих иссяк, и староста во всеуслышание объявил, что болезнь побеждена, и всем присутствующим игрокам засчитывается выполнение задания. Радостные игроки тут же выстроились в очередь за наградой, и исцеленный эльф, тяжело вздохнув, бросил на меня благодарный взгляд и повел всю эту разношерстную компанию назад, в селение.

Вызвав меню управления алтарем, я смело выбрал пункт: "Добавить в сеть божественной силы".

В радиусе 30 километров обнаружен только одно место силы (Гиблые Озерки)!

Хотите объединить их в малую сеть божественной силы?

Да / Нет

Подтверждаю. Со стороны алтаря доносится пронзительный свист, и земля ощутимо вздрагивает. Мигают сразу несколько иконок интерфейса, отмечая какие-то изменения.

Задание "Сеть божественно силы" выполнено!

Награда: посвящение в Адепты, Новый уровень.

А вот это уже по-божески! Лезу в окно своего "жреческого" интерфейса и вижу такую картину:

Ваш покровитель: Нааму Бездонный.

Статус: Адепт (истинный)

Отношение божества: симпатия (+ + +)

Мест силы: 2 Последователей: 73 (5 + 23 + 18 + 27)

Влияние в сети божественной силы: 40 %.

= = = = = = = Места Силы = = = = = = =

Гиблые Озерки: урв. 2/10, 23 последователя.

Приток Благодати 253 единиц в сутки (11 %)

Вязья: урв. 2/10, 27 последователей.

Приток Благодати 297 единиц в сутки (11 %)

= =

Нааму Бездонный: дух болот

Индекс силы: 840 (Круг Памяти)

Покровитель: болот и трясин.

Последователей: 383 Жрецов: 18

Мест силы: 13 Храмов: 0

Сеть божественной силы: 5 (47 %)

Растем понемногу — и я, и Нааму Бездонный. Теперь на карте были отмечены оба "моих" святилища. Выбрав любой, я мог раз в день вычерпать из алтаря часть силы, переместиться к нему или связаться с его хранителем или смотрителем.

Изучить обновки мне так и не дали — едва я открыл окно персонажа, как на мое плечо опустилась чья-то рука. Оборачиваюсь.

Травница!

— Знаешь, жрец. А ведь мы перепробовали все. И травы, и зелья, и заклинания. Даже к священникам обращались, — начала она.

— Да, в Озерках было точно так же, — кивнул я.

— И тут появился ты. С лекарством. Всего-то и нужно, что

поклониться твоему богу да отстроить святилище возле поселка… Я не верю, что твое появление здесь было случайным.

— Разумеется нет. Мне пришлось узнавать, где еще может понадобиться помощь Нааму.

— И, конечно же, к появлению самой болезни ни ты, ни твой бог не имеете отношения?

— Озерки…

— Мои травы и отвары не подействуют на мертвеца, так что я не смогу заставить тебя говорить правду, но все же спрошу. Это вы заразили воду и принесли лихорадку?

— Нет! Клянусь чем угодно, что в этом нет моей вины!

А вот, кстати, за Нааму я поручиться не мог, так что слова продумал аккуратно. Гремлин уже доказал мне, что даже боги могут играть очень грязно, пробиваясь к власти.

— Не верю. Все равно не верю. И если ты не докажешь обратное, то, клянусь Селуной, богиней эльфийских лесов, я лично разрушу все святилища твоего Нааму, которые мне удастся отыскать! А искать я буду старательно, уж поверь!

Получено задание "Источник болезни"!

Цель задания: Травница Алирьэне из селения Вязья просит отыскать причину болезни, охватившей ее деревню и Гиблые Озерки.

Награда: 3000 опыта, сумка лекарственных трав.

Штраф за отказ или невыполнение: ненависть с селением Вязья, Алирьэне приложит все силы, чтобы найти и разрушить алтари Нааму.

Времени осталось: 23 ч. 59 мин.

Приехали. Кажется, один зеленый и носатый и один зеленый бородавчатый боги будут очень недовольны внезапно появившейся в наших планах помехой.

— А чтобы ты помнил о моей просьбе, я подарю тебе вот это…

И тут впервые за все эти дни и недели я почувствовал боль! Что-то ощутимо кольнуло в области сердца, но тут же боль прошла. Я посмотрел вниз. Прямо из моего тела торчали две колючие ветви.

Получен эффект "Терновая клеть". Длительность 24 часа.

— Эти шипы разорвут твое сердце, если ты не успеешь в срок. Думаю, даже мертвец не переживет такое, — травница хищно улыбнулась и ободряюще похлопала меня по плечу, — Но я верю, что ты справишься…

Глава 11. Источник смерти

Реальный мир, неизвестный Пан-Американский штат…

— Марк Васильевич, у нас тут сигнал тревоги поступил, но он странный, — звонок поднял безопасника посреди ночи. Разумеется, посреди местной ночи, ведь на родине сейчас был самый разгар дня.

— Код какой? — устало отозвался Марк.

— Там непонятно, похоже на "Экстра-4", но сигнал слабый и едва-едва засекли его. Такого у нас еще не было.

— Может, его "глушилка" гасит? Источник определить удалось?

— Только маркер. Местонахождение неизвестно.

— Так с этого и нужно было начинать! Код чипа? Кому принадлежит…

— Собственно, я почему к вам обратился, Марк Васильевич. Помните, Пал Палыч просил одного человечка в нашу систему добавить? Это его чип…

— Ясно. Значит так, Миша. Отзвонись Пал Палычу, разъясни ему ситуацию. Причина сигнала установлена?

— Болевые ощущения… вроде как — там не совсем понятно.

— Дополнительных маркеров в системе не появилось, чип никого не пометил?

— Никак нет. То ли сигнал слишком короткий, то ли нет никого поблизости.

— В общем, так все и передашь ему. И еще, Миша… В журнале это не отмечай, и все отчеты за последний час подправь, словно ничего и не было. Ясно? — дождавшись утвердительного ответа, Марк откинулся в гамаке и, широко зевнув, уснул под стрекот заморских насекомышей…

Виртуальность "Мира Фантазий"

окрестности поселения Вязья…

Я обернулся к святилищу, в поисках поддержки. И испуганно отступил назад — между мной и алтарем возвышались плотные ряды крапивы в мой рост, а ветви, служившие крышей, были

опутаны лианами. Где-то в лесу раздалось угрожающее рычание.

— Мы думали, что ты и твой бог пришли к нам, чтобы протянуть руку помощи и стать добрыми соседями, — продолжала травница, — Докажи, что мы не ошиблись, и тогда шипы превратятся в розы…

Изменилась не только поляна вокруг алтаря Нааму, но и сама Алирьэне. Простое невзрачное платье налилось сочной зеленью и теперь его украшал узор из сложно переплетенных цветов и листьев, а на голове появился роскошный венок, вокруг которого летали бабочки и пчелы. Изменился и ее статус:

Алирьэне Аллиоре (НИП), Эльфийка. Светлая жрица 34-го уровня.

Покровитель: богиня Селуна.

Выходит, эта травница — официальный представитель местной богини-хозяйки. И у нее за плечами покровительница эльфийских лесов в полном расцвете сил, а у меня — болотный дух, перебивающийся подаяниями с чужого стола. Не самый приятный расклад.

А еще, я подсознательно опасался, что Нааму и впрямь ведет нечестную игру, а значит, алтарь у Вязьи будет для нас потерян, вместе с полусотней последователей. Болотный бог не давал никаких подсказок, взвалив всю ответственность решения на мои плечи.

— Я отыщу источник болезни. Возможно, кто-то еще нуждается в исцелении, и в этой ситуации нам нельзя бездействовать. Но могу ли я в таком случае рассчитывать на соседскую помощь Селуны?

— Думаю, это разумная просьба.

— В таком случае, мне нужна карта рек, озер и болот в здешних лесах, радиусом до тридцати километров. С отмеченными на ней поселениями и святилищами. И возможность беспрепятственно исследовать эти места, не опасаясь быть замертво съеденным здешними зверушками.

"Травница" слегка наклонила голову, словно прислушиваясь к чему-то, недоступному для моего слуха, а потом утвердительно кивнула.

Получен эффект "Благословение Селуны". Длительность: 24 часа.

Уф… В конце-концов, мне еще нужно ставить свои алтари и осквернять чужие. Так почему бы не воспользоваться помощью любезной эльфийской богини?

— И это… прибраться бы у алтаря… хозяюшка, негоже гостей в таком бардаке принимать, — кивнул я в сторону лиан и крапивы…

Дожидаясь обещанного жрицей Селуны и хоть какой-то активности со стороны Нааму, я решил глянуть, что же представляет из себя лесная богиня. Ее благословение повышало скорость передвижения во владениях Селуны на 15 % и делало неизмененных животных и птиц миролюбивыми. Что означало слово "неизмененных" и относилось ли это ко всяким змеям и насекомым, мне выяснить не удалось.

Сама же богиня входила в Круг Силы и считалась одной из сильнейших. Она покровительствовала лесам и эльфам, и повелевала растениями. Не бог весть какие возможности, но, во-первых, площади этих лесов были огромны, а эльфы отличались повышенной религиозностью, щедро осыпая алтари своей покровительницы дарами. А во-вторых, у Селуны в союзниках числились десятки духов, богов и прочих высших сил, обитавших в лесах и почитаемых эльфами. В общем, я был не первым, к кому она подкатила с предложением о добрососедских отношениях.

К слову, мне бы явно не помешал совет и помощь Ойя или его приятеля Алекса, но как с ними связаться, было неизвестно. На всякий случай, сделал себе пометку решить этот вопрос при следующей нашей встрече.

"Воссоединение разума!"

И мир вокруг изменился, как и место, где я теперь находился, наблюдая за всем глазами своей питомца. Точнее, питомицы. Высокие кусты, густо усыпанные крохотными темно-зелеными листьями не мешали наблюдать за травницей, неторопливо идущей по лесной тропе, зато хорошо скрывали меня, да еще и под действием активной "Маскировки".

Ну да, я отправил Дохлятину следить за жрицей. Во-первых, убедиться, что она именно та, за кого себя выдает, а во-вторых выяснить, где находится ближайший алтарь Селуны. На всякий случай.

Разорвав связь с Дохлей, я отправился к старосте деревни.

— Как себя чувствуете, уважаемый? — обратился я к нему.

— Намного лучше, твоими стараниями, жрец, — признался тот и тяжко вздохнул.

— Какие-то неприятности? Неужели снова бессмертные?

— Мне горестно признавать, что спасение от жуткой хвори пришло не из лесов, а из болотных пучин. Неужто Селуна отвернулась от своего народа?

— Уверяю вас, что это не так, — торчащий из груди стебель я прикрыл, набросив сверху отрез ткани, но его присутствие ощущалось физически, хоть это и не было похоже на боль, — Просто это не ее профиль. Вот если бы началась эпидемия бешенства от укуса безумной лисицы, то ваша богиня разобралась

бы с ней в считанные минуты.

— Может, оно и так, — согласился эльф, — А что до бессмертных, так они и вовсе мой дом стороной обходят. Даже некого отправить разобраться с шатуном, разоряющим улья…

Ну да, две недели провозившись с поисками лекарства, игроки не скоро осмелятся заглядывать к старосте: а ну как опять озадачит невыполнимым заданием?

— Так может, я смогу помочь? Что там с этими пчелами не так?

— Хм… А справишься? В общем, есть у нас неподалеку от села медовая поляна. Так-то мы пасеку не держим, да, с позволения Селуны, нам это и не нужно — при верном подходе пчелы охотно медом делятся. И повадился на ту поляну медведь-шатун, улья разорять. Вот и надобно отвадить косолапого от наших пчел.

— А много там ульев-то?

— Десятка с два будет. На той поляне святилище нашей богини находится, так что цветы круглый год медоносят богато.

Угу. Посреди лета вдруг объявляется медведь, да еще и шатун, хотя так обычно называют проснувшихся зимой от спячки хозяев тайги. И каким-то образом ухитряется разорять ульи на поляне, где не меньше двух десятков пчелиных роев. Или мишка этот совсем не мишка, или ваши пчелы дают какой-то уж совсем неправильный мед. А может, староста просто что-то недоговаривает…

— Хорошо, гляну, что там у вас творится.

Внимание! Вам предлагают задание "Медведь и пчелы".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Медведь-шатун повадился разорять улья, что находятся на медовой поляне, облюбованной эльфами для святилища их богини. Староста Вязьи просит защитить пчел.

Награда: + 2000 Опыта, Случайный предмет в подарок.

Ого. А отношения с селением поднять? Странное задание. Впрочем, чего уж там — нормальные задания нам, зомби-жрецам, в принципе редко попадаются. Принимаю, и выхожу из дома старосты.

Присев на лавочку, закрываю глаза и снова использую "Воссоединение разума".

И очень вовремя, как оказалось, потому что жрица-травница как раз добралась до той самой медовой поляны, где находится святилище Селуны, и то, что сейчас наблюдала кошка, вызвала у меня отчетливый холодок, бегущий вдоль спины…

Первым моим побуждением было отправить Дохлю на

помощь женщине, но я сдержал этот порыв. Прямо над хрупкой фигуркой жрицы возвышалась громадина, состоящая из мышц, клыков и звериной ярости, покрытой густым черным мехом.

Медведь! Скорее всего тот самый, что разоряет улья, хотя как по мне, так он ничуть не походил на любителя меда, скорее, на любителя свежей человечины или эльфятины. Или, правильно говорить эльфинины? В общем, разнесло его до таких размеров явно не от переизбытка сладкого.

Вот только он и не думал нападать. Эллура сама шагнула навстречу зверю, распахивая объятья ему навстречу, и медведь сделал то же самое, заключая ее в тюрьму своих огромных лап. И тут же контуры монстра поплыли, он начал съеживаться, превращаясь… в человека? Эльфа!

Друид? Оборотень? Заколдованный возлюбленный? Судя по нежному поцелую, которым встретила его жрица, братом он ей явно не был. Судя по тому, что встреча произошла у алтаря, богиня тоже была не против этого нетрадиционного союза. Вот только задание от старосты прямо таки намекало, что дело здесь нечисто.

Странная парочка минут пять гуляла по поляне, держась за руки и мило о чем-то беседуя. Даже то, что я наделил Дохлю "Чутким ухом", не позволило подслушать разговор: похоже, действовала какая-то магическая или божественная защита. Надо бы расспросить старосту об этом колоритном молодом человеке — внешность его я хорошо запомнил, а умение в пару мгновений избавляться от двух сотен килограмм целлюлита и избыточного волосяного покрова явно не были для эльфов обычными.

Разорвав связь, я обратил внимание на мигающую иконку карты. Похоже, что она обновилась.

Так и оказалось — мне открылся довольно приличный фрагмент вокруг Вязьи, со всеми заказанными пометками. Должен отметить, что владения Селуны оказались куда больше, чем я ожидал. Но меня интересовало кое-что другое — связь между двумя поселениями, в которые пришла болезнь! Как я и ожидал, и Вязья и Гиблые Озерки стояли на одной реке, точнее, небольшая речушка пересекала оба болота. Как такое было возможно чисто географически — я не имел понятия, скорее всего, как и дизайнер, нарисовавший эту реку.

Куда важнее был тот факт, что на реке стояло еще два поселение, а сама она начиналась у подножья скалы, которая называлась "Лохматая гора". Думаю, что не удивлюсь. Если обнаружу у истока реки ведьм, которые кудахчут над кипящим котлом и льют свое мерзкое варево в воду. А ничего, так, глобально мыслят дамочки — четыре поселения одним махом

выкосить!

В общем, круг проблем очерчен, и решать их нужно по мере поступления — точнее, по пути к Лохматой Горе. Дожидаясь питомца, я отправился к старосте, устанавливать личность лохматого дауншифтера-сладкоежки. Тот, со слов Каэльи, некогда был великим друидом, одним из отмеченных Селуной. Но однажды, однажды ввязавшись в глупый спор с одним чародеем, юноша отправился в пещеры экка, а вернулся оттуда уже в форме медведя, от которой никак не мог избавиться. И только раз в неделю близ алтаря Селуны, он может снова ненадолго стать человеком.

— Так это бедолага Анноре повадился за нашим медом лазить? — в голосе старосты сквозило веселье, — боюсь, что этого косолапого отвадить от ульев будет не так просто!

Ну вот, а я так надеялся на завершение задания!

— В таком случае мне нужен транспорт и охрана. Кажется, я нашел источник болезни, и нужно поспешить, если мы не хотим, чтобы лихорадка вернулась.

— Но ведь с нами Нааму, и он убережет нас, верно?

Пронзительный взгляд эльфа, казалось, заглядывает мне прямо в душу. Судя по всему, не одна Алирьэне нас подозревает в нечистой игре.

— Разумеется. Но беда угрожает не только Вязье.

— Увы, но мне некого выделить. Охотники еще не оправились от болезни, а воины заняты пополнением, как и большинство мастеров. Бессмертные прибывают и прибывают…

— Может, их и стоит озадачить моим сопровождением? Например, тот жрец — если в других селениях тоже свирепствует лихорадка, то его помощь будет кстати.

— Пожалуй, лучше отправить с тобой Карлу, это мать исцеленной тобой Джайны. Если возникнет нужда, то она подтвердит твои слова об угрозе и о спасении. Выбери пятерых бессмертных, которых ты хочешь взять с собой, и отошли их ко мне.

— Лошади?

— Увы, свободных нет. Попробую спросить у твоих спутников.

Угу, намек понятен. Выйдя на крыльцо, я сложил руки рупором и прокричал:

— Желающие получить задание на спасение пары деревень от болезни, подойдите сюда! Требования: уровень выше двадцатого, полученная специализация и лошадь! Награда от старосты, количество мест ограничено!

Из сбежавшихся на мой крик игроков я отобрал четверых:

парочку воинов, стрелка и мага. Лекарь лично для меня был бесполезен, так что от их я не брал — остальные пусть банки пьют. Выбранную группу отправил к старосте, за заданием, а сам поманил одного из разочарованных моим невниманием бессмертных, из тех что поменьше уровнем:

— Секретное задание. Привести ко мне жреца Стенчивого. Плачу двадцать монет.

Дожидаясь, когда появится орк, быстро наметил план маршрута. Сперва деревушка Трикола, потом поселение гворлингов, а там уже и до Лохматой Горы рукой подать. Не исключено, что туда и вовсе не придется ехать: гворлинги тоже вполне годились на роль губителей реки, да и личные счеты у меня с этим народцем… Нельзя безнаказанно приносить в жертву злопамятного меня!

Десять минут на сборы, и вскоре наш конный отряд отправился в путь, на север. Наверное, не помешало бы взять с собой какого-нибудь вора в качестве разведчика на предмет возможных засад, но я рассчитывал, что с этим справятся охотник и моя Дохлятина, гоняющая бабочек по кустам: все же, она была еще котенком… вечным…

Трикола откровенно разочаровала. Во-первых, одного взгляда на деревушку было достаточно, чтобы понять происхождение ее названия: все поселение состояло из трех дворов в пять домов. Во-вторых, угрюмые бородатые обитатели этих срубов оказались на редкость необщительными и недоверчивыми. Будь я полицейским, то одного взгляда на их "одухотворенные" лица и нервно бегающие по рукоятям висящих на поясах ножей хватило бы, чтобы требовать в управлении ордер на обыск.

Про болезнь они не слышали, а если и слышали, то их она не коснулась. Ни в какие религиозные секты вступать не собираются, и уже тем более делиться с кем-то честно нажитым. Даже воды напиться не дали.

Игроки, наблюдавшие издали за переговорами, предложили раскатать этот рассадник уголовщины по бревнышку:

— С этих станется и прирезать своих больных, — высказался маг.

— Нам здесь не рады, так давайте им хотя бы повод дадим! — Кровожадно потер ладони Стенчивый, — Опять же, "Лихорадкой" их приложить, авось и впрямь зачешутся.

Я бросил быстрый взгляд в сторону Карлы: слышала ли она предложение орка? Готов поспорить на что угодно, что она не столько для помощи с нами отправилась, сколько в качестве шпиона.

— Оставим их, время не ждет. Отправляемся к гворлингам! —

отдав приказ, я пришпорил коня.

— Вернемся попозже, — послышался за спиной едва различимый шепот орка, — может, заданий каких дадут.

— Или не заданий, — рассеянно отозвался охотник, вглядываясь в лесную чащу.

Эльфийский лес удался разработчикам на славу: десятки разнообразных деревьев, ни одно из которых не имело реальных аналогов, сразу видно, что что фантазия дизайнеров здесь разгулялась на славу, а вот логика, напротив, отдохнула. У одних деревьев листья в точности повторяли форму наконечников эльфийских стрел, у других напоминали ладонь с растопыренными пальцами; были здесь и раскидистые деревья, и состоящие из одного лишь густо усыпанного цветами ствола; высокие и больше похожие на кустарник; с огромными листьями на манер пальмовых, и с длинными иглами — в общем, на любой вкус.

Кстати, абсолютно все деревья этого леса были так или иначе полезны — об этом нам в дороге увлеченно рассказывал охотник, игрок по имени Сержиос. Их листья, плоды, цветки или даже кора были съедобны, обладали лекарственными свойствами или служили компонентами для зелий.

— Не тот класс ты выбрал, Серж, тебе бы в друиды надо, в те, что травками занимаются.

— Меня и охотник устраивает. Просто, в реале я почти дипломированные ботаник, и местная экосистема, созданная разработчиками, она шедевральна! Вы знали, что почти каждое растение здесь — это чей-то симбиот? Друг с другом, с животными, даже с разумными расами!

— Ты о дриадах и материнских деревьях? — вмешалась Карла.

— Не только. Например, Eam'la Bloore'a. Ее сок не просто останавливает кровотечение, но и снимает с эльфов эффект кровопотери любой степени тяжести, потому что этот сок по составу совершенно идентичен крови эльфов! Настолько, что его можно использовать даже в ритуалах, вместо эльфийской крови.

— Небось, эту песенку тебе какая-нибудь миловидная эльфийка напела, а ты повелся, как последний… ботан.

Игроки рассмеялись, оценив шутку, но охотника было уже не унять.

— А вон, впереди. Называется "конское дерево". Его кора очень вкусная и питательная, отличное лакомство для многих животных. Собственно, таким образом дерево их и приманивает, потому что питается оно останками. Вот только убить зверя или птичку оно не в состоянии…

— Ну, на мой взгляд, вон тот енот, запутавшийся в шипастых кустах у дерева, очень даже дохлый, — заметил я знакомо-полосатую тушку.

— Верно! Только этот кустарник — симбиот, привлеченный необычными плодами дерева…

Мы поравнялись, и маг ледяной сосулькой перебил одну из веточек, густо усыпанную плодами, которые упали в ловко подставленные ладони. Оторвав один из них, размером и формой напоминавший манго, он откусил приличный кусок, с удовольствием зажмурив глаза…

— …эти плоды служат прекрасным удобрением для кустарника, потому что они, прошу прощения, состоят из натурального навоза. Собственно, потому его и зовут "конское дерево".

Поток брани вперемежку с заклинаниями, вырвавшийся изо рта горе-чародея, вышиб несчастного ботаника из седла.

— Ты же говорил, что они все вкусные! — орал маг на нашего экскурсовода.

— Я сказал "полезные". Из некоторых варят сильнейшие яды… Или слабительное… Кстати, могу пару таких ягод сорвать, тебе станет легче, — попытался тот загладить свою вину.

Так, прислушиваясь к их шутливым перебранкам и беседам на околоигровые темы, я провел остаток пути, который занял больше трех часов. Навязанная нам в сопровождение Карла тоже ехала молча. Как и обещала Селуна, проблем с местными животными у нас не возникло. Даже если где-то на пути попадались хищники, о которых меня предупреждали Дохля или наш охотник, то они тут же исчезали, едва мы приближались.

— Вы чувствуете этот запах? — скривился вдруг один из воинов, крепко сбитый мужчина средних лет, у которого за спиной висел щит, а в бедренной петле дожидался своего часа довольно опасного вида топорик на длинной рукояти.

— Это не я! — тут же отозвался орк и украдкой указал в мою сторону.

— Ксавьер, неужели тебе так понравились плоды конского дерева, что ты решил с собой прихватить? Выбрось каку немедленно! — не преминул напомнить о досадном происшествии Сержиос.

— Нет. Это оттуда, — женщина-"непись" зажала нос рукой и указала вперед, туда, где изгибающаяся тропа выходила на поляну, и откуда доносилось журчание реки.

Пожав плечами, я пришпорил лошадь и обогнал своих спутников. Уж что-что, а неприятные запахи меня точно не смущают. Практически сразу за мной на поляну выехал орк, тоже,

судя по всему, не страдающий брезгливостью.

Источник запаха в глаза бросался сразу. Собственно, его никто особо и не пытался скрыть.

Больше всего он напоминал неуклюжую пародию на мои алтари Нааму — тот же бассейн неправильной формы, те же "бортики" из камней примерно одинакового размера. Судя по раздавшимся за моей спиной шепоткам, эта мысль пришла в голову не мне одному.

Вот только наполнен он был кровью.

Вокруг импровизированного бассейна валялись тела — десятки тел! — гворлингов, у которых было вспорото брюхо или перерезано горло. И крови возле трупов было совсем немного, потому что вся она сейчас бурлила и плескалась в бассейне.

И, судя по раздавшемуся за моей спиной шелесту извлекаемых из ножен клинков и тугому скрипу натягиваемой тетивы, не я один заметил сходство этого жуткого сооружения с алтарем болотного бога.

— У тебя есть ровно одна минута, чтобы объясниться, жрец, — раздался голос Карлы.

Глава 12. Кровавое проклятье

Ну надо же, целая минута — просто неслыханная щедрость! Определенно, тот, кто ее программировал, забыл добавить пару инструкций для имитации инстинктов самосохранения и материнства.

— Что и почему я должен объяснять?

— Ну, например, почему вот эта гадость, отравляющая реку, выглядит как алтарь твоего бога! — голос Карлы звучал по-хищному мягко.

"Воссоединение разума!"

Глазами кошки я оценил диспозицию: женщина держит меня на мушке небольшого арбалета, находясь в пяти шагах позади. Чуть дальше — игроки, воины с оружием в руках, между пальцами мага пляшут снежинки, а охотник натянул лук… В общем, лучше лишних движений пока не делать.

— Это не алтарь, хоть и выглядит похоже. Здесь нет божественного присутствия.

Эффекта "Место силы" на мне не было, так что я был уверен в своих словах.

— Он говорит правду, — подтвердил орк, — Это или подделка…

— …или кровавый ритуал, который не требует создания алтаря вашего кровавого бога! — закончила за него женщина.

— Нашего бога, дорогуша, нашего! Не забывай, кому ты обязана исцелением своей дочери.

— Только это и удерживает меня, жрец, — дрогнувшим голосом прошептала она.

Интересно. Селуна наверняка должна быть в курсе творящегося в ее лесах непотребства. Даже если от нее каким-то образом скрыли сам факт проведения ритуала, то следы — вот они, уже две недели здесь лежат! К тому же, неизвестные вандалы свалили с десяток деревьев, расширяя поляну — уж это-то она не могла не заметить!

Судя по тому, что тела не пропали, как положено, спустя отведенное время, они были здесь любовно разложены дизайнерами специально для игрового события, в котором мы все сейчас принимаем участие, и частью которого была эпидемия болезни, из-за которой мы сюда и пришли.

— Смотрите! — я указал на бассейн, — Вон там камень упал, и часть крови стекает в воду, отравляя ее. Из-за этого в села, что стоят на реке, и пришла болезнь.

— И почему меня не удивляет, что именно ты заметил это? —

ухмыльнулась женщина.

"Да потому что у меня Восприятие шестьдесят единиц!" — хотел крикнуть я, но вместо этого обратился к игрокам:

— Три сотни монет тому, кто отберет у нее арбалет, не причинив вреда и не лишая сознания.

"Неписи" частенько недооценивают любовь бессмертных к деньгам или редким штуковинам. Вот и сейчас, не успел я закончить фразу, как руки Карлы покрылись толстой коркой льда. Казалось, что один лишь ее пылающий взгляд способен растопить эти магические оковы, но, к счастью, это было не так. Приз выиграл наш маг.

Вытащив из оледеневших рук женщины арбалет, я отошел в сторону и положил его на землю.

— Ты усомнилась в нашем покровителе, и я лишаю тебя его благословения. Что дальше будет с тобой или твоей дочкой — меня не волнует.

— Нееет!

Забравшись в свой "жреческий" интерфейс, в списке привлеченных мною последователей нахожу Карлу и выбираю пункт "Отлучить". Хватит, поиграли в доброго дядю, теперь пора становится злым и темным жрецом. Деревня далеко, Селуна — высоко, а игроки просто наблюдают, не вмешиваясь. Интересно, какое задание им выдал староста?

Повторяю свой вопрос вслух.

— Сопровождать тебя и помогать в поисках источника болезни и его уничтожении.

Ага. Меня, и ни слова про Карлу. Отлично!

— Связать ее, пусть наблюдает. Только не причините вреда. Мы не посланники Селуны, которая измывается над беззащитными, — срываю ткань с плеча, демонстрируя торчащую из груди ветку. Судя по испуганным возгласам, у меня прибавилось союзников.

А пока игроки были заняты женщиной, я обошел место побоища. Трупы, трупы, трупы.

— Ого! Гном!

Среди тел гворлингов нашелся бородатый коротышка, выряженный в кольчугу и со шлемом на голове. Рядом с ним валялись щит и топор. На лезвии ни следа крови.

— Это мастер Гиблин, наш бронник, — голос Карлы звучал совершенно безжизненно, — он пропал почти три недели назад. Мы думали, уехал в город.

— Интересно, а полутать их можно?

С этими словами один из воинов подошел к телам и присел возле одного из них. Но тут же выпрямился и схватился за горло,

тело его выгнулось дугой, а выкатившиеся глаза налились кровью.

— Здесь… опа… — только и успел прохрипеть он, прежде чем рухнул на землю.

Не прошло и минуты, как тело игрока растворилось в воздухе, оставив после себя кошель, левый сапог и кусок вяленого мяса. Подобрав выпавшее после смерти имущество, я передал все его приятелям:

— Передадите, как вернетесь. Близко не подходите, воздух ядовит.

Ваш язык поврежден, пора пить зелье!

Прочность: 15/100.

Вот только последнее зелье я выпил еще в деревне. Ладно, проблемы будем решать по мере их поступления. И сперва нужно устранить источник заразы.

Недостающий камень нашелся в руке одного из гворлингов. Похоже, тот вцепился в него перед смертью. Крупный булыжник идеально вошел в углубление, перекрывая ядовитый ручеек. Устанавливая его, я зацепился об острый край и прилично располосовал руку. Впрочем, особых неудобств рана не причиняла — всего-то десяток здоровья потерял.

Вы выполнили задание "Источник болезни"!

Получено: +3000 опыта, Сумка лекарственных трав.

Опыт: 4500/20000

Эффект "Терновая клеть" развеян.

Отлично! Выполнение засчитано, а значит, у Селуны больше нет ко мне претензий. И тут же новое сообщение:

Получено задание "Кровавый ритуал"!

(тип: Редкое, скрытое)

Цель задания: Избавиться от последствий Кровавого Ритуала, проведенного в Селарских лесах.

Награда: ???

Штраф за отказ или невыполнение: нет.

— Ребята, вам тоже квест дали? — подал голос маг.

— Ага, мне выдали.

— И мне…

Интересно, а мы ведь даже в группе не состоим!

— Эй, жрец, у нас к тебе дело есть. Нужна помощь, — обратился ко мне орк, — Мы получили задание от Селуны, похоронить мертвых. Но, сам понимаешь, мы к ним даже подойти не можем.

— Мы тебе заплатим… Ты только оттащи их подальше от этой лужи.

— Сотня за каждого!

— Пятьдесят, их тут вон сколько, — предложили игроки, немного посовещавшись.

Вдвоем с Дохлятиной мы перетаскали три десятка трупов за час. Так много времени ушло, потому что я тщательно обыскивал каждое тело, прежде чем взяться за него, а все мало-мальски ценное или непонятное — пихал в сумку.

Игроки к мародерству отнеслись с пониманием и грустью — наверняка и сами рассчитывали поживиться. С гнома мне удалось снять не только пухлый кошель с золотом, но и кольчугу. Правда, в требованиях у нее стояло сорок силы, но зато стоила она почти тысячу монет!

Вы перегружены и не можете бежать!

Система отказалась поощрять мою хозяйственность, спутав ее с жадностью. Ладно, я пока никуда и не тороплюсь. Жаль, что его щит и оружие оказались просто декорациями.

Вы обнаружили спрятанный объект!

Что-то сверкнуло в кулаке гнома. Амулет! Серебряная безделушка, усыпанная крохотными гранатами. Неопознана. Цепочка разорвана — скорее всего, бедолага сорвал ее со своего убийцы. В общем, классическая улика, как в дешевых спам-детективчиках.

Финальный штрих: "Поиск следа", "Поиск жизни", "Поиск нежити", "Сверхъестественное чутье"! Следов огромное множество, как и ожидалось. Если я правильно подсчитал, то убийц было от трех до пяти человек. Или кто-то побывал на поляне уже после них, не исключено. Количество живых совпадает с присутствующими. Количество мертвых — тоже, с поправкой на меня и Дохлю. В общем, никого не пропустили. Из представителей божественных сил — только я да мой зеленоватый коллега, так что здесь произошел не религиозный обряд, а какой-то магический ритуал.

— Что сидите? — игроки мнутся, ходят вокруг да около горы трупов, но свое задание выполнять не спешат, — Все, как улики они свою роль сыграли. Можно закапывать.

Тела были слишком старыми, чтобы их допрашивать. Возможно, дриады или прочие лесные обитатели могли что-то рассказать, но это уже не по моему профилю.

— Так этого… Копать нечем!

Показываю им свою лопату:

— Пять сотен аренда.

Игроки переглянулись и зазвенели золотом, пытаясь наскрести нужную сумму. Ну а пока они будут заниматься погребением, я переберу трофеи! Открываю инвентарь, и тут до меня доносится неуверенный голос жреца:

— Ребята, а может не надо?

Серджиос наносит вам урон: 45 (51-6Б физический).

Здоровье: 115/180.

Руст-Там наносит вам урон: 70 (76-6Б физический).

Здоровье: 45/180.

[Скрипт "Спаси и сохрани"] > Выполнить("Закопаться!").

Мда, похоже, я уже совсем вживаюсь в роль "непися" — тоже недооценил жадность игроков! Да еще и раритетной лопатой у них перед носом размахиваю. Видать, решили, что дешевле снять ее с трупа, чем брать в аренду, благо шанс выпадения вещей из рук очень приличный.

Ну вот и что мне с ними теперь делать? Конечно, можно вылечиться, выкопаться и страшно отомстить, повесив на себя "Щит Веры". И что потом? Даже если удастся разобраться с четверыми, то на это сожгу всю с таким трудом добытую Благодать.

Переждать под землей?

"Воссоединение разума!"

Коварные игроки недоуменно оглядывались, в поисках недобитого меня. Кошка благоразумно спряталась в кустах и даже применила маскировку, так что пока что я не стал ее уводить.

— Ну и когда он делся? Это все ты виноват! — почему-то указал пальцем на орка маг, — Наверняка предупредил его.

— Лучше скажи, что теперь делать будем. Лопата — тю-тю!

— И с этой тоже как-то нехорошо получилось… Эй, уважаемая, если мы вас развяжем — обещаете сказать своим, что мы попали под власть злобного колдуна и действовали не по своей воле?

— Уроды… — процедила Карла.

— Похоже, что не скажет…

— Значит, надо ее убирать.

Судьба женщины была предрешена. После смерти, НИП-ы в Фанмире возрождались снова в течение 24 часов, но при этом они откатывались к некоему базовому состоянию, теряя все накопленные знания — пропадал опыт, полученные умения, обнулялись задания. Оставалась только какая-то часть материальных ценностей, да знания о прочих "неписях", с которыми установлены достаточно прочные связи. Например, односельчане или постоянные торговые партнеры, друзья и родственники.

Так что через сутки в Вязье снова объявится Карла, которая не будет помнить ни о своих убийцах, ни о странном зомби-жреце, ни о том, что ее дочь была при смерти. Правда, в игру была встроена какая-то защита от бесконечных убийств ботов

ради наживы или многократной выдачи заданий, так что использовать эту особенность в своих целях не получится.

Смотреть, как бессмертные убивают несчастную связанную женщину, я не стал. Разорвал связь с кошкой, отозвал ее и использовал камень возвращения в логово Ойя.

— Ты отстаешь от графика, — "поприветствовал" меня бог.

Он щелкнул пальцами, хмыкнул и, бесцеремонно открыв мне рот, влил туда содержимое какое-то пузырька. Судя по сообщению о восстановлении прочности языка, это было зелье ремонта. Вовремя!

— Появились кое-какие сложности, но мне удалось их решить… кажется…

— За сутки — всего один алтарь. Придется немного подкорректировать планы, так что сейчас ты отправляешься в прогулку по чудесному мертвому лесу. Будешь осквернять один прекрасный темный храм. Кстати, ты там уже бывал.

Ага. Алтарь Менкаура. В принципе, разумно. С богом-садистом мы итак не в ладах, да и разобраться со жрецом двенадцатого уровня будет легко. К тому же, у меня к этому типу личные счеты, за Злобного Бука, которого тот отправил за моей головой. Видать, крепко я ему насолил, раз он про меня даже после обнуления вспомнил.

— Кстати, я нашел три коробочки с твоим знаком. Этот символ повреждает маго-пространственную структуру артефакта-контейнера, а уж найти дефект по образцу… В общем, как только разберешься с алтарем, получишь одну. Лови!

Я пытался осмыслить водопад информации, вываленный на меня гремлином, и свиток подхватил чисто машинально.

— Действуй!

Портал из свитка привел меня на уже знакомую просеку. Путь мертвых. Хруст костей под ногами, мертвая тишина кругом — красота! До цели оставалось около километра, так что я пока перебрал свои свитки, разложив боевые по слотам горячего доступа. Страха не было, ведь со времени нашей последней встречи с темным жрецом Менкаура я значительно окреп.

Отдав себе приказ следовать к переходу, видневшемуся вдали, я быстро перебрал трофеи, доставшиеся с тел гворлингов: пара сотен монет, десяток костяных обычных кинжалов, два амулета с мизерной прибавкой к параметрам, жемчужина и куча бесполезных украшений в виде гребней из рыбьей кости, травяных колечек и носовых палочек — опять же, из костей.

"Обменяв" все это добро с помощью "Жертвоприношения" на три сотни Благодати, я остановился и окружил себя божественной защитой. Умение призыва питомца еще не откатилось, да и не

хотелось мне лишний раз подвергать ее опасности. Проверив, легко ли снимается праща, и повесив свою верную боевую лопату в горячий слот смены оружия, я шагнул в темное марево.

— Ты…

— Я.

Вот и встретились два одиночества. Все так же выряженный во все черное жрец без лица, слуга Менкаура-Мучителя. И я, зомби в обносках игроков, посвятивший себя полузабытому болотному духу.

— Я ждал тебя.

Легкое движение руки, и на мои плечи обрушивается неимоверная тяжесть.

На вас наложены эффекты: "Удушающая тьма", "Невыносимая боль", "Темное проклятье", "Зеркало боли", "Ноша мученика". Длительность 1 час.

— Склонись перед величием Менкаура Великолепного, узри его мощь, прежде чем отправиться в чертоги Смерти!

Быстро просматриваю эффекты. Так. Боли я не чувствую и без воздуха могу обходиться довольно долго — так что первые два можно игнорировать. "Проклятье" удваивало получаемый от Тьмы урон, "Зеркало" возвращало мне любой урон, который я наносил, а "Ноша" — втрое снижало мою грузоподъемность. Неприятно, но не смертельно.

Ответил ему пока что "Лихорадкой" и накрыл облаком "Гнуса", чтобы не вздумал колдовать или спрятаться в тенях. Расчет оказался верным: черная фигура словно мигнула и на мгновение пропала, но жрец тут же появился снова, сотрясаясь от кашля.

Подпрыгиваю к нему и хватаю за руку. Свой захват усиливаю "Оковами веры" и пускаю в ход самые сильные атакующие молитвы.

"Игла Инквизитора" не только наносит урон, но и вызывает сильнейшую боль и жертве, и заклинателю. С губ прикованного ко мне жреца срывается протяжный стон, и от удивления я прерываю молитву: этот недоделанный гот кайфует! Впрочем, чего еще ожидать от последователя бога-садиста?

— Ты один из нас! — вдруг шепчет он.

— Извини, но мне больше по душе синие и зеленые оттенки, — отвечаю, и поджигаю его "Очищением".

Черная ряса жреца вспыхивает бледным пламенем, но он даже не пытается вырвать руку из моего захвата!

— Ты умеешь и любишь причинять боль, инквизитор.

Удар "Молота правосудия" бросает жреца на землю, а вместе с ним и меня — под ослабляющими проклятьями мне не удается

удержаться на ногах.

— Тьма внутри тебя, а Смерть — твой союзник!

На вас наложен эффект "Ослабление воли", длительность 1 час.

Ого! Параметр Воля упал почти на треть, и теперь со всех сторон меня окружают голоса. Из-за кустов, из-под земли и даже внутри моей головы!

— Ты один из нас.

— Через боль мы обретаем силу.

— Впусти нас в свое сердце, брат!

"Покорись мне. Встань рядом со мною".

Тело жреца уже даже не дергается, облизываемое парой угасающих язычков пламени. Размыкаю "Оковы" и быстро вскакиваю на ноги. Щит еще держится, да и Благодати на его поддержание ушло не так много, как я думал — отлично!

— Преклонись перед волей Отца-Мучителя…

"На колени! Повинуйся мне!"

Оказывается, параметр Воля как-то влияет и на устойчивость воздействиям на разум. Виски словно сдавили стальные пальцы, биение сердца отзывалось в затылке кузнечным молотом. Ноги сами-собой подкашиваются, и я падаю на колени.

"Стальная воля"! Инквизиторская короткая молитва, немного повышающая Волю!

Всего 2–5 единиц прирост и на несколько минут, но с эффектом "Чудотворец" я мог использовать его два раза подряд, а талант "Неистовая молитва" позволял поднять уровень следующего умения на 20 единиц за двойную цену в Благодати.

Получен эффект "Стальная воля": +7 к Воле на 15 минут.

Получен эффект "Стальная воля": +9 к Воле на 15 минут.

И они суммировались, компенсируя действие "Ослабления воли"! Голоса отдалились, а тот, что транслировал прямо в мои мысли, и вовсе пропал.

Второй "Молот Правосудия" добил жреца, и система сообщила о развеивании наложенных им эффектов. К моему удивлению, понижавшая мою волю дрянь никуда не пропала, так что нужно было поспешить.

К осквернению алтаря я решил подойти творчески. Волшебной каши у меня больше не было, "Жертвоприношение" не работало на чужих вещах, так что перво-наперво выкопал по соседству неглубокую ямку неправильной формы, не забывая при этом старательно забрасывать алтарь Менкаура землей и даже пару раз на него плюнул — а пес его знает, как положено правильно алтари осквернять.

Когда ямка была готова, я вылил в нее воду из фляги, с

которой теперь не расставался, и превратил ее в алтарь Нааму. Теперь дело за малым — каким-то образом закинуть туда двухсоткилограммовую глыбу, украшенную черепами и ритуальной чашей.

Впрочем, об этом я подумал заранее, поэтому разместил свой алтарь как можно ближе и чуть ниже по склону. Поплевав на ладони, снова взялся за лопату и принялся подкапывать "вражеский" алтарь таким образом, чтобы тот опрокинулся прямо в созданную мной лужу.

— Остановись!

Бледный призрак появился буквально на расстоянии вытянутой руки перед моим носом.

— Мне лень.

— Ты не ведаешь, что творишь смертный!

— Силу качаю, — недовольно пробурчал я, ловко поддевая мешавший мне камень острием лопаты и бросая его в призрака. Впрочем, тот этого даже не заметил.

— Ты обрекаешь себя на вечные пытки, несчастный.

— Боюсь-боюсь, — согласился я и применил молитву "Изгнание зла".

Помогло — навязчивая сущность пропала. Но ей на смену тут же появилось новое порождение Менкаура. Шагах в двадцати от меня возникла громадная фигура, закованная в ржавые доспехи, густо усеянные шипами. В руках посланник Мучителя сжимал что-то вроде плетей из колючей проволоки.

Погонщик рабов (Монстр), Нежить. Гуманоид 50-го уровня.

Здоровье: 500/500

Сильные стороны: иммунитет к Тьме, нечувствительность к боли.

А вот это было уже серьезно! Один удар такой штучкой, и меня можно будет закапывать, поэтому нужно было действовать быстро. Как насчет пары усиленных "Молотов" или "Изгнаний"?

На вас наложены эффекты: "Невыносимая боль", "Зеркало боли". Длительность 1 час.

Похоже, что никак — весь урон отразится и в меня самого. Конечно, "Щит" поглотит его, но и сам я выдохнусь практически полностью. А если тварь не умрет? Или появится еще одна?

Тем временем Погонщик сделал шаг вперед. Зазвенела плеть, взлетая в воздух…

"Скачок"!

Трехметровый прыжок уводит меня с линии удара. Мягко приземлившись за колонной алтаря, я оборачиваюсь и успеваю заметить, как поднимаются вверх комья земли, вырванные шипами плети. Тварь делает еще один шаг и… по пояс

проваливается в землю!

А вот и моя тяжелая артиллерия подоспела. Вот только излюбленный трюк Нааму в данной ситуации бесполезен: оружие у противника дальнобойное — похоже, что Менкаур усвоил прошлый урок. Сюда бы гремлина, но вряд ли тот станет светиться, выдавая свое участие во всем этом.

За всеми этими размышлениями я пропустил еще один удар и вздрогнул, когда рядом раздался оглушительный треск: это шипы впились в алтарь, выбивая из него облачка каменной пыли.

Рывок!

Но плеть застряла, и Погонщику не удалось освободить свое грозное оружие. Мой выход!

Нет, я не стал покидать укрытие и атаковать.

Нет, я даже не применил свою излюбленную уловку с закапыванием.

И даже праща осталась на поясе.

Изо всех сил я ударил лопатой по шипованному пруту плети, обвивавшем алтарь.

Мой удар совпал с сильнейшим рывком — Погонщик снова попробовал высвободить свое оружие — и вся колонна начала медленно заваливаться прямо на мой походный алтарь…

— Жертвую тебе это непотребство, во имя успеха задуманного, о Бездонный!

Яркая вспышка ударила меня по глазам, ослепляя. Каким-то непонятным шестым чувством я уловил движение второй плети, и едва успел использовать один из свитков "Скачка", уходя от грозного оружия Погонщика. А когда зрение вернулось, то передо мною встал нелегкий выбор: умереть легкой смертью от собственного "Молота", или мучительной от рук твари Менкаура, которая каким-то образом ухитрилась выбраться из трясины и шагала ко мне, сотрясая землю.

Разумеется, совладать с бронированным монстром 50-го уровня мне было не по силам.

Мое аварийно-спасательное умение было на перезарядке, как и камень возврата в убежище бога-гремлина. Впрочем, можно было испытать удачу с копией свитка переноса в логово одного гнусного колдуна… Не факт, что это был более приятный вариант, чем самоубийство, тем более что в результате я все равно наверняка окажусь в родном склепе — так зачем же еще и выслушивать всяческие гадости в свой адрес?

— Ты осквернил святилище, смертный, и я трижды омою его твоей кровью, чтобы исправить содеянное тобой. И клянусь вечными пытками, что ты умирать ты будешь очень долго, — пророкотал Погонщик, взмахивая смертносной плетью.

Кровь… Кровавый ритуал… Пожалуй, здесь мне больше делать нечего!

— Фиг тебе! — отозвался я и использовал свиток, скопированный ранее со спины зомби. Такое вот оригинальное чувство юмора у моего бывшего хозяина.

— Снова ты, раб.

Кстати, а вот и он. Давно не виделись, я тоже соскучился.

— Ты мне соврал!

Тяжелый вздох, оценивающий взгляд — кажется, сейчас мне снова попытаются сделать больно. Кстати, выглядел Аарам уже куда лучше, чем во время последней нашей встрече. Впрочем, для мага его уровня это было и не удивительно.

— Я. Никогда. Не лгу, — словно выплюнул он мне в лицо слова.

— Рианна… Она сказала, что во время ритуала не было никакой книги, только посох!

— Ты все еще носишься с этой дохлой девчонкой? Я думал, ты умнее, раб. Я разочарован.

И он отвернулся, вернувшись к своему занятию — вычерчиванию какой-то пентаграммы на полу.

— Ты уверял, что в книге было заклинание, но страница с ним вырвана.

Некромант снова тяжко вздохнул и наотмашь взмахнул рукой. Сильнейший удар отбросил меня к стене, припечатывая к ней так, что посыпалась каменная крошка. К счастью, все еще действующий "Щит Веры" поглотил урон.

— Книгу подарил своему щенку проклятый Каролис. Вероятно, предварительно вырвав эти страницы, чтобы заколдовать дочь Карла. Или чтобы мы не смогли обратить его проклятье.

— Но ритуал… посох…

— Заклятье из книги, это тебе не свиток, его можно выучить, можно заранее вычертить по схеме ритуальный рисунок, можно даже наложить на посох. Хорошо, что тебя не пришло в твою тупую башку учиться магии, раб.

А вот здесь он и впрямь меня уделал. Книга, это просто сборник заклинаний и схем. Выходит, вырванные страницы еще у Каролиса?

— Хм. Хорошая защита. Но легко снимается.

Некромант что-то пробормотал, и система сообщила, что эффект "Щит Веры" был развеян заклинанием. Второй магический удар Аарама снял с меня половину здоровья.

— Погоди! Да, ты прав, а я глупец. И если твоя мудрость и познания действительно столь велики, то только ты сможешь

рассказать мне о кровавом ритуале!

— О каком из четырех сотен? — презрительная усмешка исказила разбитые, еще не зажившие губы колдуна.

— Бассейн с неровным краем, выложен камнями. Множество обескровленных трупов гворлингов, а их кровь — плещется и бурлит в этой яме. Вокруг — багровый ядовитый туман, убивающий все живое.

— Тела только гворлингов? — вопрос прозвучал необычайно быстро.

— Там был еще гном. Тоже с перерезанным горлом…

— Смешай кровь воды, кровь земли и кровь пламени с кровью воздуха, дабы наполнить страданиями и болью чашу. Чашу, испив из которой Багряный Орел воспрянет и вновь обретет плоть, — начал цитировать маг Смерти.

— Что это такое?

— Ритуал призыва одной весьма могущественной и кровожадной птички. Впрочем, если там были только гномы и гворлинги, то беспокоиться не о чем.

— Почему?

— Потому что нужна еще кровь эльфов — сок земли, и кровь человека, эссенция воздуха. Ритуал не завершен, а значит и птичка не появится.

— Я порезался о камень и пара камень попала в бассейн. Моя кровь может считаться человеческой?

Невидимая рука ухватила меня за шиворот, оторвала от стены и переместила к чародею. В его руке сверкнуло лезвие, и полоска моего здоровья опасно мигнула оранжевым, сократившись на треть.

— Не особо. Впрочем, для ритуала вызова Багряного Орла вполне сгодится. Ты уверен, что там не было тел эльфов?

— Уверен. Может, эльф как и я, просто капнул немного своей крови?

— Нет. Жертва должна быть мертва.

— Но я…

— Ты — труп. Ходячий, без меры болтливый и невероятный тупой, но все же труп. Мертвец. Нежить. Зомби. Монстр..

— Хватит, хватит! Я понял. А эта птица, что она делает?

— Ее призывают с какой-то целью. Сильный маг или целая группа. А вот для чего именно, это уже зависит от того, как наполнить чашу. Кровь пламени используется при призыва Птицы Разрушения. Смертоносное, но недолговечное оружие. Впрочем, вполне хватит, чтобы сровнять наш городок с землей. Кровь земли дарует стабильность, но и сильно ослабляет ее. Птица Страж — отличное ездовое животное. Летает, конечно, не так

чтобы быстро, зато может неплохо сражаться.

— А кровь воды?

— Дарует изменчивость и призывает Птицу Отмщения. Она способна отыскать кого угодно и где угодно ради мести, изменяя свой облик и возрождаясь снова и снова. Убив назначенную жертву, Багряный Орел просто растворится, словно его и не было. Идеальный убийца, которого невозможно остановить. Правда, одноразовый.

Я вдруг вспомнил про украшение, которое нашел в руке гнома, и достал его.

— А что ты можешь сказать про этот предмет?

— Идентификация платная, две сотни монет.

— Чего? — не понял я. И лишь потом до меня дошло — он издевается! Просто решил подшутить, клоун заскриптованный.

— Это — потенциальные проблемы. Знак Ордена Веселой Пляски, одного из Десятки Весельчаков, как я понимаю. Это оппозиция нынешнего Императора, которая спит и видит его голову на троне отдельно от тела и конечностей. Если бы ты отыскал пару-тройку эльфийских трупов у бассейна, то нашего достопочтенного Императора ждали бы очень серьезные неприятности.

А я вдруг вспомнил несколько поваленных деревьев на той злосчастной поляне и слова одного почти дипломированного ботаника: "…Eam'la Bloore'a. Ее сок по составу совершенно идентичен крови эльфов! Настолько, что его можно использовать даже в ритуалах, вместо эльфийской крови!"

Похоже, что у Императора и у всей Империи действительно намечаются проблемы…

Глава 13. Призрачная надежда

— И что же нам делать?

— Нам? — некромант усмехнулся, — Лично я и дальше собираюсь залечивать раны и копить силы для ответного удара. Этот мерзавец Каролис оказался слишком силен.

— Но Император…

— Надеюсь, что этот выскочка получит по заслугам.

Выходит, Аарам по каким-то причинам недолюбливает нынешнего правителя Империи. Впрочем, мне тоже не было дело до высокопоставленного "непися", если не считать полученного задания.

— Это все твои исключительно веские причины, чтобы вторгаться в мое тайное убежище и мешать проведению бессмысленных и глупых опытов, рискуя привести сюда врагов? А то что-то уж больно людно здесь стало в последнее время…

От ледяного тона некроманта у меня мурашки не просто побежали по коже, но еще ухитрились забраться и под нее. Наверняка здесь не обошлось без каких-то специальных методов воздействия.

— А если вдруг у меня появится что-то действительно важное? Как мне вас отыскать?

— Насколько мне помнится, ты умел копировать свитки, раб.

С этими словами, он сунул мне скрученный трубкой пергамент и внимательно наблюдал, как я прячу его в сумку.

На этот раз, для разнообразия, колдун оторвал мне голову.

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Чтобы не тратить лишнее время, я не стал залеживаться в гробу, а просто прошел сквозь крышку, пользуясь своей уникальной трехсекундной способностью. И застукал вора!

Сидя на корточках спиной ко мне, кто-то невысокий, лысый, ушастый и зеленоватый копался в моих вещах, аккуратно сваленных кучей.

— Ой как дам больно-больно! — рявкнул я, готовясь приложить нахала "Молотом Правосудия".

— Бес?!

Воришка выпрямился, не став от этого намного выше, и повернулся ко мне.

— Ой? Ты здесь что забыл?

Да, это был гремлин собственной персоной.

— Да вот, решил тебе сюрприз сделать, за разрушенный алтарь. Слетать за коробочкой, которую ты так хотел заполучить.

— И поэтому забрался в мой склеп и роешься в моих вещах?

— Ха-ха-ха, так это, выходит, я в твоем свинарнике?

— В склепе.

— Я — бог, мне виднее. Мда. Как-то неловко получилось. Да кто же знал, что у тебя не одна такая вещица? И что ты живешь на кладбище, в такой помойке.

— А где еще должен жить зомби?

— Хм, логично. Жаль, что сюрприза не получится.

— Почему? Ты же три шкатулки нашел! Меня любая их оставшихся устроит, если, конечно, ты не посчитал и ту, что в моей сумке лежит.

— Там все сложно, — неопределенно повел рукой бог, — Одна шкатулка у какого-то нервного колдуна с премерзким характером, и у нас как-то сразу разговор не завязался. В общем, дохлый номер.

— А это, случайно, не некромант по имени Аарам? — припомнил я вдруг слова чародея

— Знаешь этого психа? — удивился гремлин.

— Мой бывший хозяин. И его шкатулку я уже держал в руках. А третья?

— Она находится в Мертвых Копях. Мне туда не добраться.

— Еще одна? — на этот раз был мой черед удивляться.

Во-первых тому, что там нашлась вторая шкатулка. А во-вторых невероятному факту: ядовитый воздух копей был опасен даже для бога! Хотя, раз он сидит здесь и все помнит, значит не смертельно.

— Ты и там побывал? Юноша, а тебе точно нужна моя помощь? А то я уже начинаю путаться, кто здесь из нас всемогущ и божественно прекрасен, а кто просто жалкий ходячий мертвяк.

— Есть способ добраться до последней, — и я рассказал про встреченного мною в Копях бессмертного и его оригинальный метод дышать в ядовитых парах пещеры.

— Отлично, поехали!

Гремлин ухватил меня за плечо, лихо щелкнул каблуками и нас закружило-завертело. Раскрывшаяся над нашими головами воронка засосала, пережевала и выплюнула два тела, кажется, пока еще принадлежащие нам.

— Теперь понимаешь, почему я предпочитаю свитки? — хмыкнул Ой.

Да уж. Ощущение было не из приятных. Даже я, даром что зомби, чувствовал себя так, словно только что выпустил свой желудок на вечернюю прогулку, а все прочие органы устроили потасовку за освободившееся в моем многострадальном организме место.

Я оглянулся. Знакомое место! Божественный портал перебросил нас прямо к двери в тайник, но сейчас в пещере не было ни одной твари, лишь черные щупальца преграждали путь, медленно извиваясь в воздухе, словно водоросли, раскачиваемые невидимым течением.

— Осторожно, не споткнись о мой труп, — заявил коротышка и шагнул вперед, потирая руки.

Опускаю взгляд под ноги и вздрагиваю: там действительно валяется тело, как две капли воды похожее на Ойя, только с синим лицом и вывалившимся опухшим языком.

На всякий случай попытался обыскать труп, но безрезультатно. Бросил быстрый взгляд на спину бога. Тот был занят: вооружившись длинным металлическим прутом, который то укорачивался, то снова вытягивался, Ой пытался фехтовать с Бичами Некромонга, но пока безуспешно. На голове у гремлина переливался всеми цветами радуги самый настоящий мыльный пузырь, защищая того от ядовитого воздуха Копей.

Умение "Выпотрошить" тоже не сработало, а жаль. Из такого материала и реагенты наверняка были бы качества не ниже уникального, а то и божественного!

— Эй, мертвяк, ты, случайно, не знаешь, как с этой дрянь бороться? — окликнул меня Ой.

— Очень много и очень быстро нанести им урон. Физический.

— Ага, сейчас будет.

Гремлин хлопнул в ладоши, и по потолку прямо над щупальцами зазмеились трещины, а потом случился самый натуральный обвал свода, и Бичи оказались погребены под слоем камня.

— Нам туда! — заявил бог, указывая на правильную дверь.

Я "Скачком" переместился вперед не дожидаясь, пока этот разрушитель еще что-нибудь сломает, и дернул рычаг. Решетка ушла вниз, и мы продолжили путь, через минуту оказавшись в уже знакомой мне комнатушке.

— Свою шкатулку я нашел вон там, — я показал на тайник и символ, отмечавший его местоположение.

— А то что мы ищем сейчас, лежит в сундуке. Ключа, как я понимаю, у тебя нет?

Не дожидаясь моего ответа, гремлин прикоснулся к замку и закрыл глаза. Прошло несколько минут, а он все так же стоял молча и зажмурившись.

— Эй! Все в порядке? — окликнул я его.

— Меня зовут Ой, а не Эй. Извини, увлекся. Прекрасное, поистине гениальное творение! Идеальная схема, правильно выдержанный техпроцесс, качественная сборка… Даже портить

жалко такую вещь. А знаешь… — он на кратки миг задумался и хитро сощурился, — а ведь древесина-то дрянь! Наверняка тащили через пещеры, подвергая воздействию агрессивной среды. Ай-я-яй…

И под его взглядом стенка сундука начала разваливаться, осыпаясь бурой трухой. Дождавшись, когда она в достаточной мере истлеет, гремлин быстро подхватил падающий замок и сунул его в карман.

— Хватай свою шкатулку и уходим! И не вздумай хапнуть чего лишнего, все эти вещи прокляты!

А я уже как раз начал примеряться к видневшейся в дыре книге! Хвала богу — и я даже точно знаю какому, — что так и не успел ее схватить. Едва шкатулка оказалась в моей сумке, как над нами снова появилась воронка, и я готов был поклясться, что зеленая мордочка Ойя болезненно сморщилась…

В склепе меня выкинуло одного. Впрочем, так оно и к лучшему — лишние свидетели мне сейчас точно не нужны. Открыв крышку, я внимательно осмотрел содержимое шкатулки, очередного подарка Сергея Авраменко, запертого в виртуальном аду собственного производства…

— Эй, Бес! К тебе пришли! — голос Карла снаружи отвлек меня от мыслей. С сожалением засунув шкатулку в один из защищенных от выпадения карманов сумки, я выбрался из склепа.

— Сестра?

Громадная орчиха радостно осклабилась и стиснула меня в объятьях.

— Привет, Ванька!

— Э-э, — машу рукой и глупо улыбаюсь.

— Извини, но дело слишком важное. Ты можешь говорить? То есть писать?

Пригласив Ташку в свой склеп, я убрал все лишнее с гроба, разложил на нем свои нехитрые письменные принадлежности и призвал Болотный Огонек для освещения.

— Ой! Кусается! — сестра дотронулась до светящегося сгустка кончиком пальца и тут же его отдернула, получив урон.

"Что там у тебя", — быстро написал я на листке бумаге. Невежливо, но все мои мысли были заняты очередным посланием.

— Палычу позвонили… В общем, твой чип подал сигнал…

Уф. Вот и все, вот и закончились мои мытарства в виртуальном мире. Прощайте сварливые некроманты, прагматичные боги и маленькие мертвые девочки — скучать по вам я точно не стану!

— …но слишком слабый, засечь координаты не получилось.

Дядя хочет знать, как такое могло случиться. Ты помнишь что-нибудь необычное? Вот когда это случилось…

И она быстро написала дату и время на листке.

Мне даже в логи лезть не понадобилось, чтобы освежить память. Не каждый день вокруг моего сердца обвивается колючая лоза!

"Заклинание на 24 часа. Колючие ветки, растущие из груди. Они должны причинять невыносимую боль. Но я почувствовал лишь укол. Время совпадает", — быстро начирикал я на листке.

— Понятно. Будем думать, как такое могло случиться. Как долго это длилось? Ну, заклинание?

"Часов шесть-восемь".

— Дядя Бес, а эта тетя будет со мной играть? — раздался детский голос у входа в склеп.

Рианна! Проклятье, она же чует живых!

— Ой, какая прелесть, — зеленая пасть орчихи расплылась в широкой улыбке, — Девочка, а ты как здесь оказалась?

"По соседству выкопали", — хотел было пробурчать я, но вместо этого лишь зажег второй Огонек, чтобы получше осветить юную гостью. Может, этого будет достаточно.

— Вань… Это кто… Это что такое? — заикаясь, выдавила из себя Наташка. Ага. Рассмотрела таки.

"Моя соседка. Ее зовут Рианна. Она ест людей", — написал я. И добавил: "И, наверное, орков".

— Мне, кажется, бежать пора, — подскочила сестра, — Извини, дитя, но тете нужно спешить. В другой раз обязательно поиграем! — и выскочила из склепа.

— Мне скучно, — оскалилась упырица, — Пошли поиграем!

Угу. Вот только в прятки с зомби-девочкой мне сейчас играть и охота. Впрочем, у меня был один стопроцентный способ отвлечь внимание девочки, им-то я и воспользовался.

— Киса! — радостно закричала девочка, приветствуя появление моего питомца.

— Шшшш, — злобно отозвалась та, выгибая спину и пятясь.

Но Раинна, не обращая внимания на явное нежелание "кисы" поиграть, ухватила ее за шиворот и вытащила на улицу. Разумеется, у несчастной Дохли не было ни единого шанса вырваться из цепких лап зомби сорок пятого уровня.

А я наконец-то остался один, и открыл шкатулку.

Швейный набор полевого Хирурга

(Тип: предмет для ремесла, Класс: редкий)

+5 к умению Портняжное Дело

+20 % к прочности зашитых ран.

Особое:

Вдохновение: 2+N% шанс получить бонус +1 к случайному параметру для предмета, созданного, отремонтированного или улучшенного при помощи этого набора. N = (уровень Портняжного Дела)/2.

Ну надо же, какая приятная вещица! Ай спасибо тебе, благодетель! Впрочем, оно и не удивительно — наверняка не просто так Карл, к которому меня отправил сценарий, созданный опальным гейм-дизайнером, является наставников в портняжном ремесле.

Вторым предметом, лежащим в шкатулке, оказалась записка. Пятая, из собранных мною.

Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания "Зашифрованное послание"

(скрытое, составное).

Прогресс: 5/10 записок найдено

Получена награда:

+15000 Опыта, Шкатулка с пряностями, загадочный список.

Всего опыта: 19880 из 20000

Шкатулка в шкатулке… Интересно, а внутри тоже будет шкатулочка? Ладно, куда интереснее было содержимое зашифрованного послания.

Вы хотите расшифровать фрагмент послания?

Да / Нет

Подтверждаю, и вглядываюсь в проступающие строки:

"Привет, Бес! Если ты думаешь, что собрал половину записок и прошел половину пути, то спешу тебя огорчить — это только начало, и попутешествовать тебе придется основательно. Впрочем, не исключено, что ты отыщешь какой-то другой способ выбраться из виртуальной тюрьмы, а значит, мне придется помучаться еще годик-другой.

Значит так. Четыре места, которые тебе нужно посетить. В первом уже побывал твой друг. Во втором — побывал твой хозяин. В третьем ты и сам бывал, а в четвертом — затаился твой враг. Надеюсь, я не слишком перемудрил с запутыванием следов, хе-хе.

В шкатулке — редчайшие ингредиенты, только не вздумай их продать или сожрать. Все это нужно для того, чтобы выполнить несколько заданий, список которых прилагается. С их помощью ты сможешь быстро поднять несколько уровней и получить кое-что полезное. Впрочем, куда важнее отыскать остальные четыре фрагмента записки в указанных выше местах.

Дальше. ЗК-капсулы ограничивают тебя на программном уровне, но есть некоторые уловки. Например, можно использовать говорящего пета для тайных переговоров или отправки приват-

сообщений в один конец: беседы ИскИнов с игроками хоть и пишутся, но не анализируются. Жаль, что к зомби вроде тебя это не относится.

Заключенные придумали целую схему обмена данными с внешним миром, но ты особо на них не рассчитывай: читают, гады, все что попадает им в руки. Могут и настучать, кому следует.

Если вдруг тебе посчастливится познакомиться с дознавателем Маркусом, то будь с ним осторожнее. ИскИн, который его обрабатывает, настоящий параноик — работа у него такая. Будет слишком уж напирать, напомни ему про Орден Горгоны…"

И снова записка обрывается. Впрочем, информации к размышлению итак более чем достаточно.

В полученной в награду шкатулке оказались действительно различные компоненты: Коготь Саламандры, Слюна говорящей рыбы, Перо синей жабы, Корень столетнего меллорна и Грымгангрун. А в записке действительно были указаны имена, адреса и названия заданий количеством в пять штук. Правда, только одно из них было в пределах моей досягаемости: друид Радимир, живший в Ривере.

Спрятав шкатулку и записку, я сделал несколько записей в чистом листке и направился к Карлу, "побеседовать".

— Привет, — казалось, что бывший дознаватель уже ничему не удивляется.

"Твоя дочь играет с кошкой", — положил я перед ним обрывок бумаги.

— Да уж. От их шума скоро все мертвяки наружу повылазят, и пойдут искать место потише, — усмехнулся тот, — Спасибо, что помогаешь приглядывать за ней. Даже и не знаю, как я могу тебя отблагодарить за все то, что ты делаешь для меня… для нас…

В последнее время Карл разительно изменился. Походка его стала более уверенной, а улыбка все чаще появлялась на лице, которое уже не выглядело таким изможденным. Не говоря уже о том, что он начал покидать погост, пусть и совсем ненадолго.

"Императору грозит смертельная опасность", — гласила моя вторая записка.

— Ты уверен?

"Я видел место ритуала, призывающего мстительного Багряного Орла. И там нашел это…"

Сверху записки я положил амулет. Могильщик уставился на него, не моргая. Он не спрашивал меня ни о ритуале, ни об Орле, а значит знал, что это такое.

— И ты решил, что мститель будет искать Императора?

Впрочем, я бы пришел к такому же выводу.

"Нужно сообщить. Я не могу сам этого сделать. Помоги."

Эту записку Карл рассматривал очень долго. Фактически, я давал ему шанс не просто вернуться на службу, но и выслужиться перед самим Императором. Правда, нужно ли ему это все сейчас, когда по кладбищу спокойной разгуливает Рианна в розовом шелковом платьице? Это я не забываю о том, что в первую очередь она — кровожадный высокоуровневый зомби. Но сидящий передо мною "непись" видит в ней в первую очередь свою дочь.

— Я напишу письмо… Отнесешь его к Маркусу. Думаю, этот пройдоха не упустит свой шанс выслужиться, а его помощь будет как нельзя кстати. Не волнуйся, о твоем участии никто не узнает.

"Даже Маркус", — быстро дописал я.

— Хорошо, даже он. Придумаю что-нибудь убедительное.

Дождавшись, пока Карл закончит писать письмо, я взял послание, заранее намечая маршрут. Сперва наведаться к полевому доктору за языком, благо пара штук запасных еще было у меня в гробу, потом отнести записку Маркусу в казармы, и можно наведаться к друиду. Радимир… Знакомое имя, но чем — вспомнить не удалось. Заодно расскажу ему про перевертыша из Вязьи, может, что посоветует.

Увы, видать, сам Великий Рандом решил сунуть мне пару палок в колеса, и все мои планы были сорваны. Мастера Лурьери не оказалось в мастерской, Маркус тоже был на выезде, да еще и капитан приказал доставить служебную записку к западным воротам: как-никак, я числился служащим при казармах, и был обязан подчиняться. Впрочем, лишние пять сотен опыта на дороге не валяются, тем более, что язык можно было пришить и в Ривенке, а заодно и свои обновки улучшить.

Отдав записку, я получил долгожданный пятнадцатый уровень и сразу несколько дополнительных плюшек, помимо стандартного роста здоровья и Восприятия:

Получен классовый талант: "Запах смерти".

Получено достижение "Орлиный глаз"!

Приказав себе шагать в сторону поселка, я открыл окно с описанием.

Талант "Запах смерти" позволял определять места захоронения или чьей-то гибели по… запаху! В самом прямом смысле. Так же была небольшая вероятность узнать подробнее обстоятельства этой смерти, если она была насильственной.

Достижение же я получил за то, что мое собственное Восприятие перевалило за 60 единиц. Теперь любой мой удар или заклинание получил 5 % шанс игнорировать соответствующую

сопротивляемость противника, но не чаще одного раза в минуту.

— Эй, Квир, а ты, случаем, не помнишь, как того урода звали из-за которого нам задание в той деревушки не зачлось? — раздался вдруг позади голос.

— Не то Черт, не то Имп… Что-то такое, бесовское… — отозвался кто-то.

— А не Бес?

— Может и Бес. Могу логи глянуть, если нужно.

— Так ведь я уже глянул. Ларс, Рольдер, посмотрите, теперь у нас есть шанс поквитаться с этим ушлепком. Рольд, прострели ему колено, чтобы не сбежал…

Вы получили 58 урона (62-6Б физический)!

Здоровье: 125/183

Получена травма: "Поврежденное колено", вы не можете передвигаться бегом.

Увлекшись, я слишком поздно понял, что все вышесказанное относилось ко мне. Закрыл интерфейс и оглянулся. Пятеро игроков, не торопясь, шли в мою сторону. Те самые, с которыми я когда-то столкнулся в лесу, когда спас целую ораву детишек от гворлингов. И которые меня тогда убили…

— Попался? Ну все, теперь ты покойник! — рявкнул старший, и они ускорили шаг. Расстояние между нами начало стремительно сокращаться…

Глава 14. Как пройти в библиотеку?

Все пятеро взяли в руки луки и замерли шагах в сорока от меня.

— Ну, кто начнет? — спросил один из них.

— Монетку надо бросать…

"Щит Веры", чтобы прикрыть себя от удара; "Стальная воля" прибавила мне 4 единицы к стате, "Клеймо Еретика" на главного, чтобы ему жизнь медом не казалась. Разумеется, я не надеялся перебить их всех, но и сдаваться не собирался. Хотя бы одного с собой забрать!

"Воссоединение тела", чтобы взять у Дохлятины умение "Мощного рывка", которое позволяет прыгнуть к жертве на расстояние почти в 20 метров и нанести удар. Быстро забрался в свои умения и изучил "Легкий шаг".

"Эй, хватит играться, живо сюда, хозяина убивают!" — приказал я.

"Поиск следа", чтобы было проще отыскать какую-нибудь цепочку отпечатков и встать на нее. Теперь, благодаря "Легкому шагу", я мог передвигаться почти на 30 % быстрее, если не сходил со следа.

Быстро бросил в рот глаз какого-то существа, чтобы с помощью "Пожирания" восстановить хотя бы немного здоровья. Эх, все забываю прикупить ядовитых зелий!

Вы съели **Глаз Кобры!**

Здоровье: +35 (160/183)

Получено +4 % опыта владения умением "Пожирание": уровень 10 (56 %).

Получен временный эффект "Отвращение". Действие: 20 минут.

Получен временный эффект "Точный удар". Действие: 70 секунд. (В ближнем бою ваши удары не знают промаха!)

Отлично! Надо бы еще глазиков таких прикупить!

Теперь пять быстрых шагов назад, чтобы максимально разорвать дистанцию. Вряд ли у них зрение лучше моего, не зря же они встали на отметке сорока метров. Ну а я могу воевать и с сорока шести без проблем.

Срываю с пояса пращу и начинаю ее раскручивать.

— Хэй, смотрите, этот придурок решил сопротивляться, — донесся до меня смех, — Ну ничего, так даже веселее.

Угу. Сейчас вам совсем весло станет.

Отпускаю конец пращи и снаряд устремляется к цели. Цель стоит неподвижно, лук опущен, на губах играет презрительная

усмешка.

Вы нанесли урон: 42 (45-3Б) (физический) по Шестиструнный Масурай: здоровье 208/250.

— Ишь ты, огрызается, — воскликнул тот и вскинул лук.

— Мас, вообще-то сейчас моя очередь, — остановил его другой игрок.

Он поднял оружие, прицелился… Удивленно хмыкнул и шагнул вперед, сообразив, что дистанция слишком велика. Вот только и я тоже сделал два шага назад, сохраняя разрыв.

Вы нанесли урон: 34 (40-6Б) (физический) по Квиргон: здоровье 240/274.

Ага. Выходит, он у них за танка. Я замер, и стрела пролетела мимо: вот так сходу не так-то просто попасть по отдаленной мишени, особенно не будучи стрелком. А вот я был пращником и довольно метким. Снова несколько шагов, заставляя противника двигаться. Пращу и на ходу можно раскрутить, а вот он выстрелить не сможет, пока не остановится.

Остановка, и следующий снаряд летит в цель. Еще тридцать урона. И три шага назад, не давая ему прицелиться.

— Эй, Квир, эта падла держит дистанцию! Не дает прицелиться!

Пятеро игроков бросились ко мне, стараясь сократить разрыв. И никто из них не сообразил сменить оружие. Наверное, собирались расстрелять меня вблизи. Только кто же им даст? И я рванул им навстречу. 38 метров… 32 метра… 27 метров!

"Скачок" бросает меня сразу на десять метров вперед. Противники замирают на месте и вскидываю луки. Молодцы, залп дают почти одновременно, вот только меня уже там нет. Да здравствует самый мобильный жрец в мире!

Позаимствованный у Дохли "Мощный рывок" переносит меня за спину их лидера, и мощный удар снаряженной пращи обрушивается ему на голову. Эффект от поедания глаза кобры еще действует, так что моя импровизированная палица безошибочно находит цель.

Вы нанесли урон: 25 (физический) по Шестиструнный Масурай: здоровье 183/250.

Отлично! Прошел игнор брони от моего достижения. И тут же обрушиваю на него удар сразу двух "Молотов", убирая откат за счет благословения Нааму.

Урон от заклинания примерно 20–80 единиц, чем больше степень вины жертвы, тем ближе значение к максимальной границе. Да еще +15 % урона от предусмотрительно повешенного мной на Масурая "Клейма Еретика" — в общем, осталось у него жалкие 20 единиц здоровья.

— Хил! Дайте мне хил! — орет тот, пытаясь ткнуть в меня стрелой.

Сбоку раздается бормотание — похоже, это их целитель. Что ж, сам напросился, будешь следующим. Хватаю того за руку.

"Оковы веры" скрепляют наше рукопожатие неразрушимой связью.

"Игла Инквизитора" снимает ему 40 единиц здоровья и заставляет орать от боли. Ну да, а кто сказал, что будет легко? Разумеется, в таких условиях лекарь из него никакой.

"Очищение" заставляет вспыхнуть главаря. Жить ему осталось две секунды, и он это прекрасно понимает. Судорожно выхватывает зелье лечение, но у "Иглы Инквизитора" очень маленький откат, а у Масурая, как выяснилось, низкий болевой порог.

Тело оседает на землю.

Откуда-то сбоку прилетает стрела, выпущенная почти в упор. В спину мне вонзается дубинка, но "Щит Веры" поглощает урон, сжигая Благодать.

На лекаря бросаю "Лихорадку" и накрываю все поле боя "Гнусом" — пусть почешутся.

Свиток "Огонька" срабатывает дважды, благодаря таланту "Скорочтения", и две ярких вспышки ослепляют и игроков и меня. Самое время применить мой суперприем!

Разрываю "Оковы" и…

"Закопаться!"

— Где он? Куда он делся?

— Невидимок рядом нет…

— "Поиск жизни" тоже ничего не показывает! Помер, что ли? А где тело?

Выходит, они даже не поняли, с кем имеют дело? Профи, ничего не скажешь.

"Мы близко", — прилетает откуда-то чужая мысль, словно ласковое касание шершавого языка.

Яркая точка на карте, обозначающая моего питомца, уже совсем близко и стремительно приближается. Мы?! Кто это, "мы"?

"Поиск жизни" помогает мне оценить диспозицию противника сверху. Кажется, недобитый лекарь как раз надо мною, и не спешит восстановить ополовиненное мной здоровье — обозначающее его пятно света довольно тусклое. Похоже, меня и впрямь списали со счета. А зря.

"Выкопаться!"

Хватаю сразу двоих за руки. "Игла инквизитора" доставляет им незабываемое наслаждение, судя по воплям. А они смелые ребята — с их-то криворукостью играть при полных болевых

ощущениях.

Мой "Щит" принимает на себя еще два удара. А потом кто-то догадался его развеять, и третий удар пришелся уже прямо по мне.

Вы получили 60 урона (66-6Б физический)!

Здоровье: 100/183

А вот теперь меня будут убивать, и довольно быстро! Защиты нет, закопаться я не смогу еще час, даже самое боевитое мое умение в откате. Разве что помахать кулаками да пращей, сжигая остатки свитков. Но четверо против одного — расклад не самый оптимистичный.

Но я был уже не один.

Гибкая черная молния ударила в целителя, сбивая его на землю. А потом в битву ворвалось нечто невысокое, проворное и смертельно опасное. Оно хрипело, кусало и рвало игроков голыми руками. Вопли, рычание и лязг оружия смешались воедино. Все закончилось быстро, у меня даже "Очищение" не успело откатиться.

Над медленно тающими телами стояли обе мои спасительницы.

Черная мертвая кошка, на облезлых боках которой виднелись свежие раны.

И маленькая мертвая девочка в розовом платьице, испачканном чужой кровью.

— Ы? — я уставился на нее самым строгим взглядом, на который был способен.

— Котя побежала, и я побежала, — опустила та взгляд, — А тут плохие дяди убивают дядю Беса…

Вздохнув, мысленно приказал кошке отвести Рианну на кладбище. Дохля сорвалась с места, словно играя, и упырица со смехом бросилась ее догонять.

Собрав скромные трофеи — практически ничего ценного или подходящего — я одним махом принес их в жертву, не вернув даже трети затрат Благодати. Впрочем, два созданных святилища приносили мне больше пятиста Благодати в сутки, так что потери восстановятся сами. Возвращения горе-мстителей я не боялся — вряд ли им захочется снова иметь дело с зомби 45-го уровня.

На кладбище я возвращался в глубокой задумчивости.

Выходит, Рианна могла покидать его территорию несмотря на запрет ошейника? Это могло стать источником серьезных неприятностей, так что следовало поскорее поговорить с Карлом. К сожалению, могильщика не оказалось на месте, так что я просто составил записку, описав все случившееся. Оставлять девочку одну было опасно, так что пришлось дожидаться ее отца.

Чтобы не тратить время впустую, я решил немного поэкспериментировать с собственным ошейником, попробовать создать из себя бота.

Положил перед собой свиток и чистый листок бумаги и приказал себе скопировать его. Руки послушно взяли самописное перо и начали выводить закорючки рунного алфавита, один в один переписывая его со свитка "Огненной стрелы". Мда, так дело не пойдет.

Тогда я приказал себе использовать умение "Копировать малый свиток" и словно со стороны наблюдал, как мои собственные руки берут свиток, поверх него кладут чистый листок, плотно прижимают ладонь к чистой поверхности. В лог пришло сообщение об использовании умения и пошел отсчет положенных двух минут, во время которых нельзя было прерывать процесс.

Я открыл сумку и начал просто сортировать предметы, наводя какой-никакой порядок. Спустя примерно две минуты, количество чистых листков уменьшилось на один, а в пустом слоте появилась копия свитка "Огненная стрела". Сработало!

Повторяю эксперимент, но теперь одновременно пытаюсь то же самое проделать сам, но уже через игровой интерфейс. Пока тело "колдует", подчиняясь приказу, беру чистый листок, свиток, и пытаюсь применить умение… и получаю сообщение:

Вы хотите прервать выполняемое действие и использовать умение

"Копировать малый свиток" на свиток "Огненная стрела"?

Да / Нет

Облом. Два действия выполнять одновременно нельзя. Зато можно наводить порядок в сумке, читать письма и справку и заниматься прочей информационно-познавательной деятельностью через игровые интерфейсы, если для этого не нужны свободные руки. Ну, хоть так.

Теперь усложняем задачу! Кладу свиток и два чистых листка. Приказываю себе использовать умение два раза. Первый раз все проходит нормально, а вот потом… Вместо чистого листка под руку подворачивается копия списка, и появляется сообщение:

Вы хотите усилить свиток "Огненная стрела" (12 урв.)

с помощью свитка "Огненная стрела" (24 урв.).

(Предупреждение: исходный свиток будет уничтожен)

Да / Нет

Ого. Что-то новенькое! Соглашаюсь, и получаю вместо двух — свиток 20-го уровня в единственном экземпляре. С одной стороны это глупо, менять полтора свитка на один, но если вместо оригиналов использовать копии?

Сказано — сделано! Из нового свитка получаю две копии 10-го уровня. А потом пытаюсь скопировать одну в другую. Снова появляется сообщение. Подтверждаю, и получаю свиток 12-го уровня! Выходит, что я могу не только создавать ослабленные копии, но и поднимать их уровень?

Вы получили талант "Мастер-копипастер"!

Оценив шутку юмора разработчиков, придумавших название для таланта, лезу в его описание. Выходит, что при "апгрейде" свитка, он получает случайным образом от 10 до 20 % силы от уничтоженного, и этот процент растет с уровнем таланта.

Еще одна серия опытов показала, что с одним свитком этот трюк проходит только один раз, а повторное усиление его разрушает.

Разобравшись с принципами улучшения свитков, я вернулся к опытам по "автоматизации" себя любимого. Вспомнив основы программирования, начал экспериментировать с циклами, то так то этак меняя условия и формулировку приказов.

И только по прошествии часа мне удалось нащупать рабочую схему — нужно было класть по очереди в одну стопку свитки и чистые листки. Зато не имело значения, сколько их в стопке и какие именно: я просто брал по очереди верхний лист бумаги и с помощью умения копировал на тот, что лежал под ним, а потом переходил к следующему.

Оценить открывшиеся перспективы не успел: вернулся Карл. Сунув ему в руки записку, я забрал с собой Дохлятину и отправился в Малую Ривенку к портному — нужно было вернуть себе дар речи и расшить полученные от игроков обновки его фирменным вензелем…

На "операцию" и на вышивку всей моей экипировки, изготовленной из ткани, ушло без малого три часа! Трудились в четыре руки и я, и мастер. Зато комплект получился в итоге — просто загляденье, как внешне, так и по характеристикам.

Стильная черная Роба угрюмого жреца, расшитая серебристыми узорами (+3 к Воле, +3 к Выносливости, — 2 к Харизме), получила +5 к Воле от вензеля и +1 к Удаче от моего Круга Надежды.

Поверх нее — короткая Кожаная куртка бездельника без рукавов, больше похожая на жилет. Странного грязно-серого цвета и в пятнах, но зато с отличным бонусом +6 к Выносливости и +1 к Броне — большая редкость для вещей такого низкого уровня, суммарный бонус которых обычно не превышал 5–6 единиц. Мой Косой Крест добавил ей еще +1 к Броне.

Несмотря на нелепое название, Наручи криворукого снайпера давали довольно приличную для меня прибавку +2 к

Выносливости и +1 к Ловкости. И очень полезные для меня +5 % к сопротивляемости урону от дистанционных немагических атак. Вензель добавил им еще +5 к Ловкости.

Перчатки швейки-белоручки не давали никаких статов, зато имели 10 % сопротивляемость к урону Огнем, +1 к Броне и ну очень полезные +10 % к Портняжному Делу. +5 к Воле от вензеля и +1 к Броне от моего Косого Креста пришлись сюда очень кстати.

Штаны начинающего наездника оказались кожаными, но ради +4 к Выносливости и +1 к Броне, можно было потерпеть их довольно нелепый вид: этакие шаровары ярко-оранжевого цвета с двумя желтыми кружками на… гхм… месте состыковки всадника и седла — все равно под рясой их не видно. На них нельзя было вышить вензель мастера Инглура, зато мой Косой Крест удался на славу, хоть и был предназначен для тканной одежды, а не кожаной.

Пятнисто-зеленый Капюшон траппера давал мне полезные +3 к Ловкости и совершенно бессмысленные +5 % к навыку Ловушек. Но он был из ткани, а это дало +5 к Выносливости от вензеля и +1 к Интеллекту от Круга Надежды.

Болотные сапоги на +3 к Выносливости и +10 % к сопротивляемости магии Воды нельзя было улучшать, зато они были непромокаемые и отлично налезли на мои белые шерстяные носки, пятки которых мастер тоже старательно украсил (+3 к Интеллекту).

От Узкого пятнистого пояса (кожа, +2 к Ловкости) пришлось отказаться, и, выпросив у портного полоску яркой ткани, я собственноручно смастерил себе Полотняный пояс на +1 к Воле, а вышивками мы дали ему еще +1 к Харизме и +5 к Ловкости.

Приличный недобор был у меня по бижутерии — нужно было покупать кольца и браслеты, но и так получилось весьма неплохо. По хорошему, нужно было все это еще прогнать через алтарь Нааму, но я слишком хорошо помнил рассказ Ойя о том, какой ценой даются бедному болотному духу его колдунства, так что с этим решил повременить, пока на руках не будет достойных даров.

В общем, я постарался собрать как можно больше плюсов на Выносливость, чтобы стать более живучим, на Ловкость, чтобы эффективно управляться с пращей, и на Волю, для усиления молитв. Получался этакий "толстый" жрец повышенной мобильности (благодаря всяческим "Скачкам" и "Рывкам") и пребольно швыряющийся камнями и божественными заклинаниями, сиречь молитвами. С учетом брони и "Щита Веры", свалить меня было не так-то просто.

Харизма и Сила мне были попросту не нужны: в рукопашном бою себя отлично зарекомендовали инквизиторские приемы, а Удачу и Интеллект я по чуть-чуть поднимал ради критического удара и усиления магических свитков, копии которых составляли добрую часть моей боевой мощи. К слову, пополнением их запасов нужно было заняться всерьез, и поскорее.

С учетом амулета и пращи, у меня получились такие параметры:

Уровень: 15 (2300/25000)

Класс: Темный Инквизитор (базовый — жрец, покровитель: Нааму Бездонный)

Параметры:

Сила: 11 (6) [17 %]

Ловкость: 14 (6 + 8) [30 %]

Выносливость: 33 (5 + 28) [62 %]

Интеллект: 7 (2 + 5) [25 %]

Воля: 26 (9 + 17) [75 %]

Восприятие: 65 (65) [80 %]

Удача: 2 (1 + 1) [5 %]

Харизма: 2 (2) [85 %]

Вторичные параметры:

Здоровье: 235

Энергия: 170

Мана: 147

Благодать: 740

Меткость: 95%

Шанс уворота: 1.5%

Шанс крита: 12.17 % (7.17 + 5)

Грузоподъемность: 45 кг (15 + 30)

Атака: 5-11 (7-14 дистанционная, урон текущим оружием 19–43)

Маг. Атака: 6-12 + 17–34 (инт + воля)

Дистанция: 46,5 м.

Броня: 10 (4 + 6)

Ну и +7 % к Болотству, +15 % к Портняжному делу в довесок, не считая разных сопротивляемостей. От прошлого комплекта я потерял немало Интеллекта, а также бонус урона в рукопашную и против нежити, но все равно вышло очень недурно — а ведь это еще Нааму над моими вещами не поработал!

Распрощавшись с улыбающимся мне вслед мастером (еще бы — тысячу монет заработал за пару часов!) я направился в город, к Маркусу. На этот раз, для разнообразия, никто не пытался меня убить или загрузить бессмысленными заданиями, да и дознаватель оказался на месте.

Вручив его письмо, я, повинуясь приказу начальника, остался дожидаться, когда он его прочтет. Не знаю, что там написал Карл, но по мере прочтения, глаза у Оливьери становились все больше, а издаваемые им звуки — все громче и страньше.

— Признавайся, — наконец, оторвался он от чтения и уставился на меня, — твоих бледных рук дело?

— Почему?

— Да потому что за кладбищем и моим дражайшим Карлом установлена круглосуточная слежка. Один ты у нас весь такой загадочный — то исчезаешь в никуда, то появляешься ниоткуда. Так это ты нашел Кровавую Чашу?

Утвердительно киваю.

— И решил сообщить об этом Карлу… Не побежал сам ко двору, чтобы выслужиться, или к нам, выбить награду побольше за столь ценные сведения. Ты понимаешь, что на кону — жизнь Императора.

Снова киваю. Раз уж меня назвали загадочным, то стоит поддерживать свой имидж глубокомысленным молчанием и нелепым видом.

— Почему?

— Кто я? — криво усмехаюсь.

— Да уж. Не с твоей рожей ко двору соваться, уж это верно, — Маркус улыбнулся и расслабился, — В любом случае, твоя помощь неоценима. И я не могу оставить тебя без достойной награды.

Я приготовился получить очередное сообщение о каком-нибудь выполненном и жутко секретном задании, но дознаватель сумел меня удивить:

— Бес, а чего бы ты хотел? Что нужно лично тебе? У меня большие возможности, — и он наклонился вперед, не отводя от меня цепкого, проницательного взгляда.

Если честно, я едва удержался от желания вывалить ему все, как на духу. Ведь кроме Наташки, мне здесь и поговорить не было с кем, просто так, по душам, поделиться накипевшим, рассказать о проблемах. Чем я здесь занимаюсь? Выживаю, служу жабе-переростку, которой от админских щедрот перепало чуть больше системных ресурсов да пара божественных умений, скрываю ото всех и вся, кто я такой на самом деле… Ищу дурацкие знаки, оставленные неизвестным мне разработчиком, в надежде, что он поможет мне выбраться из виртуальной тюрьмы? А кто сказал, что это не хитроумная ловушка, расставленная админами специально для таких, как я, кому удалось выбраться?

Последняя мысль заставила меня вздрогнуть и собраться. Старший дознаватель имперской Тайной Канцелярии хочет меня

наградить и спрашивает, что мне нужно. Так почему бы не сказать ему?

— Мне нужно попасть в несколько мест. Одно из них — это Серая Библиотека…

— А ты действительно не ищешь легки путей, — ухмыльнулся Маркус. — Хорошо, — неожиданно громко хлопнул он ладонью по столу, — Я устрою это для тебя, но в обмен на одну услугу.

Да уж, кто бы сомневался. Впрочем, а у меня разве есть выбор?

— Мне понадобятся твои услуги, — продолжил он, — услуги, как жреца.

Я внутренне напрягся. Не мог же он узнать об Осквернителе? А может, Маркус Оливьери решил стать последователем Нааму?

— У нас небольшая проблема с балансом сил здесь, в Ривере. Амалия слишком сильна, а она, как ты знаешь, не сильно жалует нынешние порядки. Учитывая некоторые возможные… неприятности на политической арене, о которых ты сообщил, я хочу отвлечь жителей города от властвующей верхушки и занять их чем-то… более духовным.

— Я вас не понимаю…

— Мне нужен новый храм. Нейтральный или темный. Новая сила, которая появится в Ривере. И мне кажется, что ты именно тот, кто сумеет в этом помочь… А взамен — ты попадешь в хранилище древних знаний.

Вот тебе и избежал ненужного внимания. Похоже, не я один здесь умею перекладывать свои проблемы на чужие плечи…

Глава 15. Затаившаяся смерть

— Мне нужно знать, какие святилища и храмы есть в городе. Место, популярность — все!

— Здесь все, что тебе нужно, — дознаватель сунул мне пачку бумаг. Видать, подготовился.

— Почему я? У вас нет своих специалистов по вопросам веры?

На этот раз Маркус задумался. То ли не хотел выдавать какие-то секреты, то ли придумывал правдоподобную ложь…

— Скажем, нам нужна частная инициатива, никак не связанная с Канцелярией… — наконец, смог подобрать формулировку "стражник". Кстати, нам придется тебя уволить. Не волнуйся, выходное пособие выплатим в полной мере.

Ага. Вот теперь кусочек мозаики встал на свое место.

— Строительство храма — это недешевое удовольствие, — задумчиво протянул я и ненавязчиво, словно случайно, коснулся рукой кошеля, висевшего на поясе.

На самом деле этот кожаный мешочек был обычной декорацией, и денег в нем не было — они числились на игровом счету моего аккаунта. Но именно на этот "кошелек" воры использовали умение "Карманной кражи", и именно такой с печальным вздохом бросил на стол дознаватель, достав из ящика своего стола.

— У бессмертных есть поговорка: "Молчание — золото", — начал я и бросил многозначительный взгляд на кошель, даже не пытаясь его взять.

С печальным звоном, рядом с ним упал второй, почти вдвое меньше по размеру.

— Здесь тридцать тысяч. Надеюсь, ты не собираешься отливать колонны из чистого золота? И учти — нам нужен популярный, но незасвеченный бог! И, желательно, поменьше убийств и крови.

— Разумеется, — я сгреб оба кошеля и пояснил, — Это не столько на строительство, сколько на убедительные божественные чудеса. Боги, они ведь любят дорогие подарки, — вздыхаю.

— Проваливай отсюда, унылая нежить. Твои охи-вздохи дорого обходятся казне.

— А пособие?

— Получишь под расчет у казначея послезавтра.

Я поднялся со стула — ну вот, финансовые проблемы на какое-то время решены. А вот уходить было рановато.

— Вот. Нашел в паре кварталов с неделю назад, в свертке, —

достаю из сумки посиневшую женскую руку и бросаю на стол.

А Маркус, оказывается, не робкого десятка! Спокойно взял конечность, поднес к глазам, даже обнюхал — к слову, в игре квестовые вещи совершенно не портились и даже не ломались, если только того не требовал игровой сценарий. И даже обычная пища или… или отрубленные конечности, могли неделями лежать в сумке, практически не теряя товарного вида и питательных качеств.

— Идем, — оторвавшись от созерцания, коротко бросил он, — Покажешь место.

Внизу дознаватель поинтересовался, где сейчас находится служебный мастер-визор, маг Иллюзии по имени Николас Крамм. Его основной задачей был не только поиск спрятанных при помощи магии вещей, но и создание временных иллюзий — это было что-то вроде восстановления давно прошедших событий на месте преступления. Похоже, дело было серьезным.

— Думаю, эта кисть принадлежит дочери графа Кариньяка. Ее похитили пару недель назад с целью выкупа. Обещали прислать дочку по частям. Увы, ни частей, ни самой графини отец так и не дождался. Похоже, кто-то спугнул гонца с "посылкой", и та не дошла до адресата. А похитители сочли молчание за отказ и убили бедную девочку… Дело подвисло, но, возможно, теперь нам удастся выяснить хоть что-то.

Возможно, я уже неделю как в упор игнорирую очередной квест из истории здешнего мира и теперь своими руками передал его Маркусу, но лично меня избавление от этого неприятного груза только порадовало. Пусть расследованием занимаются те, в чьи обязанности это входит.

Указав место, где был найден сверток и время, я отправился в южную часть города, к жилищу друида Радимира. Кстати, по пути мне таки удалось вспомнить, откуда это имя знакомо — это его сын похоронен на погосте и охраняется магическим растением, возня с которым стоила мне кучу нервов!

Несмотря на то, что я старательно прятал лицо под капюшоном, а на руках красовались белоснежные перчатки, прохожие и торговцы "неписи" шарахались в сторону при моем приближении или начинали сердито ворчать что-нибудь в духе "ходят тут всякие, и чего им в могиле не лежится" или "и куда только стража смотрит — посредь бела дня по городу мертвяки разгуливают"… И ведь это я еще прилично одет, во всем чистом, еще и надушился!

Жилище друида, несмотря на отметку на карте, позаимствованной у городской стражи, я отыскал не сразу. Ну какому нормальному человеку придет в голову селиться… в

ветвях раскидистого дуба?

Разумеется, жил он не в гнезде а в нормальном таком резном тереме, вот только находился тот примерно на высоте пяти-шести метров и прятался среди густой листвы. А я ведь, как дурак, кругов десять вокруг намотал, даже "Поиском Жизни" воспользовался, чтобы найти его!

Ну и как туда прикажете забираться?

Первой мыслью было позаимствовать у Дохлятины умение "Альпинизма" и вскарабкаться наверх, но как отреагирует друид да и любые невольные свидетели на то, что какой-то живой мертвяк среди белого дня пытается забраться в его жилище нелегальным способом?

— Эээээ! Друиииид! — сложив руки рупором, заорал я.

— Ты что, читать не умеешь? — недовольно пробурчали рядом.

Покрутив головой, отыскал затухающий след, оставленный поисковым заклятьем и быстро нахожу источник голоса — огромную ушастую белую… сову!

— Умею. Но лень, — огрызаюсь.

— А орать, значит, не лень? — удивляется птица. — По какому вопросу желаете видеть господина Радимира, ленивый крикун?

Напоите меня святой водой, но не может сова так разговаривать, будь она хоть тысячу раз волшебной! А значит, это не настоящая птица.

— Во-первых, у меня есть кое-что очень редкое, что нужно твоему хозяину. Во-вторых, я отыскал кольцо его сына…

И без того огромные глаза совы, казалось, увеличились вдвое. Она наклонила голову, с любопытством меня разглядывая.

— Так что? Устроишь встречу, или мне сперва нужно накопать тебе жирных червяков?

— Было бы неплохо, но у меня на них аллергия. Сейчас все устрою!

Шумно хлопая крыльями, сова скрылась среди ветвей. Не прошло и минуты, как у меня прямо под ногами из земли появилась лиана, которая прочно обвила мои ступни, а потом я начал подниматься вверх! Толстый корень, на котором я стоял, рос и рос до тех пор, пока передо мной не оказалась широко распахнутая дверь из резного дерева.

Стоило мне переступить порог, как прямо передо мною в воздухе закружился дубовый листок.

— Следуй за проводником, — выдохнуло, казалось, само дерево.

Похоже, проводник — это и есть этот листок. Он вдруг

плавно начинает двигаться вглубь дома, и мне ничего не остается, как идти за ним.

И мы оказывается в просторной комнате, пол которой мягко пружинит под ногами, выстланный мхом, а на стенах в причудливом танце сплетаются лианы, покрытые крохотными яркими цветочками — если всмотреться, то понимаешь, что это не просто растения, а целые картины, изображающие животных! Вот изготовившаяся к прыжку пантера, вот белая сова, а в углу — странный зверь с паучьими лапами и головой человека.

Завораживает!

— Слышать это из уст мертвеца так же непривычно, как и видеть его в своем жилище.

Густая тень выдвигается вперед и оказывается человеком. Друидом. Высокий, широкоплечий, сгорбившийся, но не от старости, а как изготовившийся к атаке зверь. В густой широкой бороде видны крохотные листочки и даже пара ягод, а посох, на который он опирается, больше похож на дубину. Темно-зеленые одеяния свободно ниспадают вниз, касаясь мшистого пола, а под густыми бровями на меня пристально смотрят изумрудно-зеленые глаза.

Радимир (НИП), Человек. Друид 75-го уровня.

Ого! А я думал, что сильнее Аарама в этом городе никого нет! Интересно, а его сюда тоже привела воля Сергея Авраменко, или его история давно вписана в игровой мир?

— Что привело тебя ко мне, мертвец? И учти, что мне хватит доли секунды, чтобы разорвать тебя в клочья, порождение Тьмы!

А мне казалось, что у меня с этим садоводом-любителем репутация прокачена. Что-то не заметно.

Не говоря ни слова, достаю из сумки кольцо, найденное мной в желудке крысиной королевы на кладбище. Друид молча взял его и, даже не рассматривая, сунул в сумку.

— Расскажи мне.

— На могиле Нелима вырос куст. Унич… убрать его не получилось, пришлось искать причину. У самого гроба нашел гнездо с крысиной королевой и убил ее. В желудке нашел кольцо. Куст пропал.

Мне показалось, или по щеке мага покатилась слезинка? Зеленая травинка, запутавшаяся в густых космах Радимира, шевельнулась, словно под порывам ветра, и смахнула прозрачную каплю.

Вы выполнили задание "Память о сыне" (скрытое)!

Награда: Опыт +3000 (5300/25000), Терновый перстень.

Репутация с друидом Радимиром: +1000

Неожиданно и приятно! Вот теперь можно и о делах

поговорить.

— Спасибо тебе… Бес, — друид прищурился, вчитываясь в мое имя, — Признаться, не ожидал, что кто-то сможет отыскать пропажу. И уж тем более, что это сделает… оживший мертвяк, — он усмехнулся.

— Это не все, зачем я пришел… Мне сказали, что вам очень нужно кое-что редкое и ценное.

Старик напрягся при этих словах и даже рот открыл, но быстро справился с собой и изобразил на лице тоску и скуку.

— Знаешь, как часто приходится мне слышать подобное? — процедил он.

— Думаю реже, чем видеть вот это…

С этими словами, сверившись по списку, я достал Корень столетнего меллорна.

— Откуда у тебя это! — буквально прорычал друид.

Из его рукава вырвалась тонкая нить лианы и рванулась к корню, но я предусмотрел такой ход событий — предмет был обычным, а не квестовым — и убрал его в сумку.

— Прости, — он взял себя в руки, — Целый год я пытался вымолить у Совета хотя бы трехсотлетний побег, даже нанимал бессмертных, чтобы они выкрали его для меня! А у тебя я вижу корень, да еще и такой молодой…

Упс. Кажется, корешок не так уж прост. Теперь главное — не продешевить!

— Так значит, он действительно тебе нужен?

— Да.

Вам предлагают задание: "Шепот веков" (редкое)

Принять задание?

Да / Нет

Цель: Друид Радимир из города Ривера хочет раздобыть молодой побег или корень дерева Меллорна, не старше трех сотен лет, чтобы пройти ритуал посвящения эльфийским духам природы.

Награда: 52 500 Опыта, 52 500 монет или уникальный предмет на выбор, +1100 репутации.

Доп. награда: 11 250 опыта, случайный питомец или умение (за 1100 репутации).

Штраф за отказ или невыполнение: нет.

Ох, а вот это от души! Разумеется, принимаю — этак на одном задании можно сразу несколько уровней поднять, не сходя с места. Впрочем, как и предупреждал мой коллега по несчастью и создатель нашей с ним тюрьмы в своей записке. Судя по всему, некрасивые числа в наградах — это примерно 10 % прибавки за репутацию с Радимиром.

— Деньги мне не нужны, — сразу предупреждаю я, принимая задание, но отдавать корешок не спешу. — Может, найдется что-то из вещей на темного жреца?

— Жаль, что ты не друид, — вздыхает старик, — Да и маловат ты для моих обновок.

Да уж. Даже если его задания соответствуют среднему уровню этого города, в это все равно вдвое выше, чем мой собственный. А на вырост брать стремно да и бессмысленно.

— Может, есть что-то масштабирующееся?

— Только оружие, да вряд ли тебе сгодятся Медвежьи Когти или Поющий Лук. Впрочем…

Словно дожидаясь сигнала, в комнату влетела белая сова. Та же самая или просто похожая — я так и не понял. В кривых когтях птица сжимала резной посох, рукоять которого была оплетена травой.

— Я — мастер тотемов, и могу сделать один специально для тебя. Защитный, атакующий, исцеляющий или призывающий. И его сила будет зависеть от твоей…

— А разве не шаманы создают тотемы? — удивился я.

— Они их не создают, а воплощают с помощью магии. Шаманы ограничены своим набором заклинаний и подчиняющимися духами. Я же освоил мастерство резчика тотемов у лучших из лучших певцов Духа, и сам решаю, какую силу вложить в дерево.

Не был бы я зомби — точно слюну бы пустил, услыхав такое предложение. Тотем! Под заказ! Мысленно засучив рукава, поинтересовался:

— И какой набор свойств я могу попросить?…

Как выяснилось, Радимир специализировался на призыве животных и управлении растениями, что, впрочем, как нельзя лучше подходило для друида. В его ассортименте были тотемы, ускоряющие созревание зерновых, для защиты от сорняков, отпугивающие грызунов, привлекающие змей, нашелся даже тотем, который удлинял зимнюю спячку медведей вдвое! В общем, часть имела строгую сельскохозяйственную направленность, а часть были совершенно бесполезны.

Но мне все же удалось выбрать кое что полезное:

Опутывающий тотем. Заставляет траву и корни растений оплетать ноги врага, мешая движению.

Умиротворяющий тотем. Звери, птицы и змеи вокруг тотема становятся менее агрессивными.

Оживляющий тотем. Превращает растение в полуразумное существо, исполняющее приказы.

Подчиняющий зверя тотем. Подчиняет животное, заставляя

выполнять приказы. Так же были аналогичные тотемы для птиц и змей.

И, самый необычный, на мой взгляд, Ловец Духов. Он приманивал ближайшего природного духа, вынуждая его идти на контакт. Как минимум, плененный тотемом дух мог ответить на пару вопросов, а как максимум — можно было договориться о более существенной помощи и даже сотрудничестве.

Все тотемы, кроме последнего, действовали в радиусе 5-10 метров и перезаряжались целый час, что, впрочем, было вполне терпимо — тот же Ловец Духов требовал 12 часов!

Проблема была в том, что ни один из них не призывал существо, а лишь использовал то, что имеется поблизости. Нет травы — нечем опутывать ноги. Не водятся в округе звери, значит и подчинять некого. Аналогично и с духами, правда, там радиус был около сотни метров. В итоге, на нем я и остановился. Зверь у меня и свой есть, замедлять врага тоже худо-бедно могу, а вот общение со сверхъестественными сущностями — прямая обязанность моего класса, да и опыт уже какой-никакой имеется в этом деле.

— Сразу говорю, что питомец у меня уже есть и меня он полностью устраивает! — заявил я, получив основную часть награды и подняв сразу два уровня.

— Будь ты друидом или хотя бы магом, — вздохнул Радимир, — может, ты хочешь стать Резчиком или Травником? Я бы мог тебя обучить…

— Хочу учиться магии, — твердо заявил я.

— Увы, но природные силы тебе не покорятся, жрец, равно как и магия Жизни или Света.

— Я владею талантами инженера, купца и охотника, хоть и не являюсь ими. Возможно, что-то из талантов друида сгодится и для мертвеца, что служит темным богам?

— Должны соблюдаться особые условия и выполнены специальные действия! Ты не сможешь получить их, не будучи друидом или не совершив… хм…

Радимир вдруг умолк и, ухмыльнувшись, продемонстрировал мне крепко сжатый кулак.

— Есть кое-что… но тебе придется пройти жесточайшее испытание. Лишь человек немалой силы духа, железной воли и запредельного единения и гармонии с природой сможет сделать это. И тогда ты получишь дар Древа! Мне понадобилось четыре попытки с интервалом в месяцы и годы… Боль станет твоим постоянным спутником, жрец!

Ох, знал бы этот бородатый дед, что он мне сейчас предлагает! Да я бы все что угодно отдал за час мучений, так что

согласился, не раздумывая.

— Это — семя Железного Дуба, но не простого, а Патриарха, что растет на седьмой скале под семью ветрами целых семь веков.

Хм. А на мой взгляд обычный желудь, даже чуть мельче обычного.

— Посади его на своей руке, и ты обретешь гибкость ветви дуба. Посади его на своей ноге, и ты обретешь мощь дуба. Посади его в своем чреве, и ты обретешь стойкость дуба…

Семя Дуба-Патриарха

(Класс: модификатор, Тип: уникальный)

Вызревая в теле носителя, семя причиняет невероятную боль и мучения, вытягивая жизненные силы своего хозяина. Но когда появится первый росток, семя отплатит взрастившему его, наделив его необычными силами:

Рука: +N к Ловкости и умение "Опутывание" (магия Природы).

Нога: +N к Силе и умение "Сокрушительный удар" (Рукопашный бой).

Живот: +N к Выносливости и талант "Восстановление" (Исцеление, магия Жизни).

***:???

***:???

***:???

Внимание: в случае гибели носителя, счетчик роста обнуляется!

Судя по всему, N было завязано на уровень "цветочного горшочка", в котором вызревало семя, а вот что означали строки с вопросительным знаком?

— Никто не смог получить росток на других участках тела, — ответил друид на мой невысказанные вопрос, — даже бессмертным оказалось не по силам выдержать эти пытки.

Дайте две! Смотри, натуралист скриптованный, сейчас дядя тебе фокус покажет!

Я левой рукой выхватил из его ладони семечко, а правой — свой нож для разделки из сумки. Быстрым движением вонзил острое лезвие в груд с левой стороны, чуть ниже сердца, а потом запихал в рану желудь…

Внимание! Согласно правилам задания "Росток Железного Дуба", болевые ощущения в настройках аккаунта будут выставлены на максимум (100 %) до его завершения!

Принимая задание, вы подтверждаете, что, действуя в здравом уме и трезвой памяти, соглашаетесь на включение болевых ощущений и отказываетесь от всех претензий в адрес разработчиков в связи с возможными последствиями своих

действий!

Принять задание?

Да / Нет

"Да, да! Сделай мне больно ты, дуба кусок!" — мысленно ору я, и подтверждаю.

На вас наложен эффект "Росток Железного Дуба". Длительность: 48 часов.

Вы получили 20 урона (физический)! Здоровье: 221/241

Ощущение, словно в груди тлеет крохотный уголек — теплый, не горячий, он не обжигает, но почти близко к этому. Не боль, а просто сильный жар, обозначающий присутствие инородного тела.

И… разочарование… Сильнейшее, ведь этот жар говорит о том, что болевые ощущения отключены не на программном уровне, а сама капсула не позволяет причинять мне боль. Вряд ли нейронная сеть в ней отсутствует — без нее никак, но, скорее всего, стоят какие-то предохранители, специальные блоки фильтрующие ощущения. Ведь я чувствую прикосновения, холод, жар — пусть и не так выразительно, а сильные ощущения и вовсе имеют определенный порог.

И программно эти блоки не отключить.

Выходит тогда, в лесу — это был не программный сбой, а технический? Надо бы рассказать о своих догадках сестре.

— Надеюсь, ты не пожалеешь о своем поступке, жрец. А теперь я вынужден с тобой попрощаться. Присутствие порождений Смерти нарушает гармонию моих заклятий…

— Это еще не все. Анноре и его проклятье — что вы знаете об этом?

— Очень одаренный и слишком легкомысленный молодой эльф. Связываться с народом экка, будучи друидом — не самая лучшая затея. Только не говори, что взялся снять с него проклятье. Это невозможно!

— Мне нужно отвадить его от пчелиных ульев.

— Тебе поможет зверобой, перевертыши его не любят, особенно одержимые. Нужно высадить неподалеку от ульев, чтобы пчелы собирали с него мед. Если не ошибаюсь, то в тех лесах правит Селуна? — дождавшись утвердительного кивка, друид продолжил, — Пусть она ускорит рост растений. К зарослям зверобоя оборотень не сунется, и собранный с этих цветков мед есть не станет.

Я записал слова друида. Разбираться с проклятьем этого Анноре не нужно — уже хорошо.

Вы получили 20 урона (физический)! Здоровье: 181/241

А вот двадцать урона каждые десять минут — это уже плохо!

Тем более, интуиция мне подсказывала, что дальше будет только хуже.

Попрощавшись с Радимиром, я отправился на аукцион. Нужно было срочно запастись зельями ремонта (брать зелья яда я опасался — они могли навредить семени) и пополнить свой "походный" запас свитков новыми. Список срочных дел стремительно разрастался, а вызревающий у самого сердца росток вынуждал все делать очень быстро.

Шагая к ближайшему Аукционному Столбу, я впервые обратил внимание на полученный за возвращение колечка подарок.

Терновый перстень

(Класс: украшение на палец, Тип: магический)

+5 к Интеллекту

+3 % к урону от заклинаний Природы

Умение: "Терновый бич"

Особое: шанс 15 % нанести дополнительный урон от магии Природы в рукопашную.

"Терновый бич". Покрытая шипами лиана наносит 30–50 урона на расстоянии до 10 метров. 30 % шанс опутать противника. Стоимость: 50 маны.

Неплохо! Даже очень, особенно учитывая отсутствие требований по уровню и классу — больной для меня вопрос. Теперь, располагая более чем приличными средствами, я мог прикупить бижутерию и какие-нибудь зачарования. Правда, с другой стороны, если и за остальные травки-корешки мне будут отваливать по 2–3 уровня, то рискую быстро вырасти из своей экипировки.

Вы получили 20 урона (физический)! Здоровье: 181/241

— Дрянь! Бесишь меня!

Аукцион, поиск, зелья Ремонта, купить. Брал с запасом, не забывая про то, что действуют они на меня вдвое слабее.

Вытащив сразу десять штук на "горячую" панель, я быстро набросал примитивный скрипт, который автоматически использовал зелье, как только мое здоровье падало до 50 единиц.

Заодно решился взять на пробу пару зелий Вечности, по 5 000 монет за каждое — они наделяли доспехи и оружие временным свойством неразрушимости, и те не ломались и не изнашивались. Интересно, каков окажется эффект для живого мертвеца?

— Ба, какие нелюди! А мы тебя по всему городу ищем, уже собирались панихиду заказывать…

Сильная рука грубо хватает меня за плечо и с силой разворачивает. Сдерживаюсь вспоминая, что в городской черте на игроков нападать запрещено, а вот меня, как "непися", игроки

могут и прикончить.

Да, игроки. Пятеро. Уровни от 35 до 40. Незнакомые лица, незнакомые ники. Зато знакомый символ на предплечье у одного из них. Эта багровая эмблема частенько мелькала на сайтах и форумах, посвященных гильдиям "Фанмира" и самым ярким событиям, связанных с убийствами игроков.

— Чем может простой жрец помочь "Кровавым Драконам"? — сам улыбаюсь, а внутри все сжимается от страха, что меня каким-то образом раскрыли.

Глава 16. Кровавые Драконы

Два игрока взяли меня под руки и приподняли, отрывая от земли.

— Давай немного прогуляемся. Как насчет мило побеседовать в приватной обстановке? Лично мне очень нравится, как готовят в "Жиррной курропатке". К сожалению, ни тухлятины ни человечины там не подают, так что тебе придется довольствоваться непрожаренным бифштексом с кровью Здесь недалеко, всего пара минут…

Говоривший, а звали его Величавый Дракон, развернулся и уверенно зашагал прочь, а меня буквально понесли следом, ни на миг не выпуская.

С одной стороны, я мог запросто прикончить себя или закопаться. А с другой — сунуть голову в петлю всегда успеется, сперва нужно выяснить, что и откуда они обо мне знают. Если же их послала за мной администрация, в чем я сомневался, то и вовсе нет смысла трепыхаться…

"Курропатка" оказалась средненьким трактиром в пяти минутах ходьбы. Вместо вывески над входом болталась настоящая тушка куропатки размером с приличного лебедя. Внутри было все обставлено простенько, но со вкусом. Посетителей было на удивление мало, так что свободный столик нашелся быстро.

— Ну-с, присаживаемся, — кивнул на свободное место Дракон, и меня аккуратно, почти ласково усадили за стол, — Не волнуйся, нас никто не услышит.

Тяжелые ладони опустились на мои плечи и крепко прижали к стулу. К слову, из пятерых игроков трое были Драконам — Величавый Дракон, Чарующий Дракон и Смертоносный Дракон. Торговец, Менталист и Снайпер соответственно. Как я понял, была у этого клана ПК-шников такая фишка: все их офицеры за реальные деньги меняли себе ник таким образом, чтобы тот указывал на их роль в гильдии и непременно содержал слово "Дракон". Выходит, не простые шестерки по мою душу явились.

— Итак, ты наверняка уже измучился вопросами, кто мы такие и что нам от тебя нужно, верно?

Молча киваю.

— Я — посланник одной из топовых ПК-гильдий. И мы хотим сделать тебе очень интересное предложение. Но сначала — подарки!

Он театрально хлопнул в ладоши, и шагнувший из-за его спины игрок (рядовой член клана, судя по нику) положил между нами резную шкатулку.

— Сначала я хочу подарить тебе свободу. Наверное, надоело таскать эту штуку? — Дракон указал на мою шею.

Амулет? Да не то чтобы я перенапрягся, служа болотному богу. Машинально касаюсь амулета рукой и понимаю, что имел в виду ПК-шник. Рабский ошейник! А я так к нему привык, что уже и забыл.

— Аллле-оп!

Игрок откинул крышку и достал из шкатулки нечто, похожее на ключ.

— Ключ от всех замков. Редкая, должен сказать, вещица. И одноразовая. И он будет твоим… Да-да, без обмана! Вижу в твоих глазах интерес и желание освободиться.

Не знаю, что он там себе придумал, но в моих мертвых зрачках вообще никогда никакие эмоции не отражались. Ладно, поддержу его версию:

— Что ты хочешь за него? — спрашиваю, и голос мой звучит хрипло. Нааму его знает, почему, но вышло в результате весьма убедительно.

— Сущий пустячок. Я хочу познакомиться с твоим хозяином.

— Моим… что?! — признаться честно, я был удивлен. А потом уже и вовсе расхохотался.

— Так. Наверное, я не так выразился. Разумеется не с тем, кто нацепил на тебя ошейник, а с тем, кто тебя создал.

— Не понимаю.

— Ладно. Будем надеяться, что без этой штуковины ты будешь сговорчивее. Наверняка на тебя наложены какие-то запреты.

С этими словами торговец, скорее всего, выполнявший роль кланового дипломата, активировал ключ, и ошейник упал с моей шеи.

— Можно взять его? На память? — поинтересовался я. Конечно, такой можно было легко купить, но конкретно с этим у меня было связано слишком много воспоминаний.

Вы получили 20 урона (физический)! Здоровье: 161/241

— Эй, Вел, у него здоровье падает! Наверное из-за того, что ты эту штуку снял… — заметил это один из игроков.

— Не повезло тебе с хозяином, — сочувственно покачал головой Величавый, — Но не волнуйся, это мы тоже предусмотрели. Хотя немного придется потерпеть.

Все это мне начало надоедать. Уже было понятно, что сам я им не нужен, а поговорить они хотят, судя по всему, с Аарамом. Что ж — каждый сам волен выбрать свою смерть. Некромант раздавит этих самоуверенных выскочек и даже не вспотеет. Впрочем, я даже не был уверен, потеет ли он вообще.

— Мой творец — великий колдун, свирепый и ужасный. Не советую с ним связываться. Его имя Аа… — начал было я, но тут же осекся и изобразил мучительную боль, — аааа!!! Я не могу этого сказать!

Дело в том, что я вдруг понял. Некромант не станет иметь дело с этим сбродом, будь они хоть Драконы, хоть Тушканчики, чтобы им от него не было бы нужно. И наверняка будет драка. Справится ли колдун с бойцами топ-клана пэвэпэшников? Ну, может пару-тройку раз и отобьется, а потом на него соберут рейд и прикончат.

Конечно, спустя 24 часа он возродится, но… Будет ли он помнить Беса, которого сам же поднял и даже обучал? Не сотрется ли из его памяти знание о портале на Серые Острова и, что тоже важно, формула ритуала, меняющего ID? Разумеется, заложенные Авраменко скрипты снова поведут НИПа в Серую Библиотеку и заставят рыться в бумагах, но… Ему понадобится минимум год, чтобы все расшифровать и разработать свою схему, чтобы заново пройти весь этот путь…

А значит, никто не должен узнать про Аарама! Как бы глупо это ни звучало, но проклятый колдун, этот мерзкий старикан, должен жить!

— Ясно. Значит, он позаботился о своей безопасности. Скверно. Очень скверно. Значит, нам придется пробиваться через установленные им барьеры.

— Мне не нравится это выражение.

— Ну, это будет… несколько неприятно. Впрочем, мы приготовили для тебя достойную компенсацию. Это украшение куда лучше твоего ошейника. Все же надеюсь, что твое добровольное сотрудничество ускорит процесс.

На стол передо мной лег… ошейник, именно. Вот только был он сделан из чистого золота и украшен витиеватыми узорами.

Браслет вдохновения

(Тип: браслет, Класс: эпическое, масштабирующееся)

+N (+3) ко всем параметрам

Особое: N равно уровню игрока деленному на 5.

Если бы я мог дышать, то наверняка задохнулся бы от восхищения! Любая вещь на мой уровень давала максимум 5–6 единиц к одному параметру или к нескольким суммарно. Какие-нибудь легендарки или эпики — в два, в три раза больше. Этот же браслет прибавлял 24 единицы и этот бонус рос вместе с уровнем хозяина.

— Я же сказал, что не могу…

— Но ты все же постарайся. А мы тебе поможем снять запреты. Да бери же его, не бойся! Считай это авансом за

сотрудничество…

Послушно беру браслет одеваю на руку.

Вы получили 21 урона (физический)! Здоровье: 140/256

— Вел, он помирает, и входящий урон вырос. Даже часа не продержится, — снова подал голос тот, кто наблюдал за моим состояние. — И я не вижу на нем никаких эффектов.

— Понимаешь, Бес. Дело в том что ты — уникален, а твой создатель настоящий гений. Вы оба — настоящая находка, и упускать такой шанс Драконы не станут.

— Нет. Не понимаю.

— В нашей гильдии много некромантов. Отличных и даже прекрасных мастеров. Но никто из них не способен создать зомби, который следуя воле хозяина будет проявлять находчивость, смекалку и инициативу. Куклы. Из рук наших мастеров выходят прекрасные, послушные, но глупые куклы. Но ты — ты не такой! Мы побывали в Вязье, в Гиблых Озерках… Посмотрели, поспрашивали… Наши аналитики до сих пор не понимают, для чего твоему хозяину нужны все эти алтари и люди, но твои действия…

Вот теперь мне стало понятно. Меня приняли за невероятно умного зомби-"непися" и хотят выяснить, кто и как таких делает!

— Твой хозяин мастерски запутал все следы, признаю. Ты даже с форумами работаешь вместо него! Это просто невероятно…

Твари. Выходит, все мои запросы ребята "Урсуса" не только читают и анализируют, но и налево сливают заинтересованным лицам. Наверняка по портальным меткам мои перемещения Драконы и отследили. Главное, чтобы не спалили точку возрождения.

— …во что бы то ни стало, тебе понятно? И в твоих же интересах сделать это по-хорошему. Иначе мы сделаем тебе больно, очень больно…

На вас наложен эффект "Паралич". Длительность: 20 минут.

— В портал его, живо!

Все закружилось-завертелось, и я потерял сознание. А когда очнулся, то стал очень грустный.

Я был прикован цепями к стене в какой-то небольшой комнатушке. Голые каменные стены, в центре — дыра, а в железной двери лишь крохотное решетчатое окошко. Все вещи на мне, впрочем, и снять их можно было только с трупа или с помощью воровских умений, но с мизерным шансом.

Ситуация была одновременно неприятной и смешной, ведь я в любой момент мог отправиться на свой погост, прочитав пару-тройку молитв поувесистее. Или просто дождавшись, когда меня

прикончит вызревающий в груди росток — со скованными руками я мог выпить максимум те зелья ремонта, которые предусмотрительно повесил на пояс, для "горячего" доступа.

— Надеюсь, что ты думаешь о сотрудничестве, а не ищешь способ сбежать, — раздался откуда-то голос, хотя в комнатке никого не было, — потому что уйти тебе не удастся.

Вы получили 23 урона (физический)! Здоровье: 219/256

"Восстанавливающий луч" восстанавливает вам 200 единиц прочности: 256/256.

Ого. Судя по возросшему на пару единиц урону от семени, я здесь минимум два часа. И все это время меня "ремонтировали", не позволяя умереть.

— Минут через десять тобой займутся сначала наши маги. А если будешь упорствовать, то и палачи. И не сомневайся — они смогут развязать язык даже трупу, каковым ты и являешься. Я бы предложил тебе помолиться, но мы лишили тебя этой возможности. Твой бог тебя не услышит.

Я быстро глянул список эффектов, которых на мне висело две штуки.

"Глухая завеса", ваши заклятья, молитвы и даже обычные слова не покинут пределов, очерченных заклятьем. "Великое истощение". Обнуляет ману, энергию и благодать и не позволяет им восстанавливаться.

Ну, для того, чтобы получить "Молотом Правосудия" по куполу, мне Нааму и не нужен, а для восстановления Благодати у меня есть чудесное умение "Жертвоприношение". Откат в сутки, зато для его использования ничего не нужно, даже мана. Итак…

Недостаточно Благодати, чтобы применить выбранное умение.

Стоп. Как так! Оно же не жрет никаких ресурсов?!

Увы. Теперь с какого-то перепугу в требованиях к этому умению стояло 50 единиц Благодати. Которой у меня не было. К слову, и все остальные "бесплатные" умения теперь требования 50 единиц маны, энергии или благодати, а обычные столько же сверх своей стандартной стоимости — 70 Благодати за "Молот Правосудия", 60 Энергии чтобы активировать "Закопаться!" и так далее…

Кажется, я действительно влип. Даже помереть не смогу по человечески.

Впрочем, был в этом и один положительный момент. Даже два! Во-первых, раз уж тут меня так качественно и оперативно лечат, то и дозревание семечка Железного Дуба пройдет без сбоев. А во-вторых… мне собирались сделать больно! И я молился всем богам, до которых все равно не мог докричаться, чтобы у

палачей ПК-клана это получилось…

Дверь внезапно распахнулась, и в нее вошел одетый во все черное человек с лицом, скрытым под капюшоном с прорезью для глаз. Он быстро шагнул ко мне и коснулся висящего на поясе кошелька.

Вас попытались обокрасть!

Быстро просмотрел содержимое сумки — вроде ничего не пропало. На всякий случай переложил пару ценных свитков и жезл в "защищенные" карманы. И не ошибся — едва неудавшийся вор скрылся за дверью, как вошел следующий.

Вас попытались обокрасть!

Второго сменили третий, за ним пришел четвертый… В общем, всего за десять минут меня посетили шестнадцать человек. Несколько попыток кражи оказались удачными, так что я лишился примерно трети своих запасов потрохов, целого стака зелий ремонта, стака боеприпасов к праще и… штанов! Почти вся моя одежда была привязана с помощью вышивки, а вот сапоги и штаны оказались кожаными, и снять их с меня было возможно.

Если я правильно понял, то через час — а именно столько откатывалось умение карманников — мне нужно снова ждать гостей с ловкими пальцами без угрызений совести. Похоже, таким образом меня пытались лишить любых средств, с помощью которых можно было освободиться.

— Всего лишь мера предосторожности, — пояснил голос. Судя по всему, говоривший за всем наблюдал и понял охватившие меня мысли, — Мы отпустим тебя лишь получив интересующую нас информацию, отсюда и такие меры предосторожности.

Да уж, взялись за меня серьезно. И, судя по всему, опыта по насильственному удержанию у них предостаточно. Наверняка тренировались на игроках, вроде тех же заключенных, которые не могут выйти из игры по своей воле. Единственный способ избежать принудительного плена для них — это покончить с собой или написать в техподдержку.

Вслед за ворами ко мне заявились маги. Тщательно проверили все мои эффекты и ауры, заменили действующие и добавили целую пачку новых: "Правдолюбие", "Очарование", "Рука дружбы", "Ментальный союз" и еще несколько подобного действия. Ничего опасного или принуждающего. Видать, решили начать с мягких воздействий.

А потом начался допрос. Проводил его орк с жуткой рожей, что никак не вязалось с его мягким, вкрадчивым голосом:

— Итак, тебя зовут?

— Бес. Это от слова "Бессмертный", — неожиданно для себя заявил я и едва не прикусил язык. Как так?! С чего это вдруг я

разоткровенничался?

Прислушался к собственным ощущениям. Тело расслаблено, в голове туман, напротив сидит чудесный парень по имени Рубилла, с которым мы мило беседуем… В общем, максимально доверительную и расслабляющую обстановку своим коктейлем эффектом им создать удалось, браво.

И, признаться честно, я не был уверен, что смогу выкрутиться в таких условиях.

— Почему это от "бессмертный"? Это тебя хозяин так решил назвать?

И на этот вопрос мне пришлось выложить все как на духу:

— Это потому что я все никак не умирал. Я очнулся, а тут гоблины. Хватают меня и волокут. И тащут и тащут. Куда тащут, зачем тащут, почему именно гоблины? Непонятно! Решительно не понятно, для чего им все эту, почему именно я, и какое они вообще имеют на это право… В общем, таким нехитрым образом приволокли они меня…

Орк заметно расслабился и даже не пытался остановить мой словесный понос. Наверняка весь разговор записывался, и потом будет передан аналитикам клана. Да и не зря ведь говорят: "Болтун — находка для шпиона". Вот только этого не скажешь о зомби, у которого врожденная травма — отсутствие языка.

Прочность вашего языка: 0/100.

Вы потеряли дар речи!

То, что еще совсем недавно было моим языком, с неприятным звуком упало на пол. Рубилла не сразу понял, в чем дело, а когда до него дошло, то подскочил ко мне, кончиком кинжала разжал зубы и заглянул в рот.

— Он себе язык откусил! — заорал он в сторону двери.

Народу набежало — тьма! В меня сыпали заклинаниями, плескали из склянок в лицо, заставляли что-то пить, жевать и проделывать прочие манипуляции. Разумеется, особых успехов добиться им не удалось. Орку влетело по первое число, и больше я его не видел. Заклятье, которое меня должно было лечить, тоже оказалось бессильно против вписанной в свойства аккаунта травмы. Жаль.

Спустя пару часов возни, меня на какое-то время оставили в покое. Разве что на прощание вбили пару длинных гвоздей в запястья, пригвоздив руки к каменной стене:

— Шуточки кончились, тварь. Впереди у нас серьезный долгий разговор, — буквально выплюнул мне в лицо Вел, выходя последним.

Оставшись один, я решил себя чем-нибудь занять, и начал по очереди проверять умения. Увы, даже ремесленные навыки

оказались бесполезны: для шитья и копирования священных текстов требовались свободные руки, а магическое копирование и без того расходовало ману на зарядку свитков.

"Пожирание" требовало 50 любого ресурса, а направленные на получение Благодати "Медитация" и "Жертвоприношение" теперь расходовали полсотни ее же, как и создание алтаря. Единственное, что я мог сделать, это сперва отозвать, а потом призвать питомца, чтобы Дохлятина появилась в одной со мной камере.

И что потом? Приказать перегрызть мне горло? Так меня исцелят быстрее, чем успею помереть, тут нужно разом на три сотни урона получить. Впрочем, появление зверя в комнате наверняка не останется незамеченным, и лучше приберечь этот сомнительный козырь на крайний случай.

Через час пришел палач. Ни слова не говоря, он сперва сломал мне все пальцы на руках, потом разорвал крючьями щеки. Вбив четыре ржавых гвоздя в живот, он так же молча вытер испачканные руки о мою рясу и вышел.

Странный человек.

Разумеется, заклятье старательно исцеляло все раны, но эффекты травм от переломов должны были висеть еще около часа, а гвозди так и остались торчать из брюха.

Очередное явление воров-паломников к моему бренному тело оставило меня без змеиных глаз, кроличьих потрохов и той части снарядов для пращи, что не уместилась в защищенные слоты. На прощание один из карманников исполосовал мне бедра своим кинжалом. Делал он это медленно, явно получая удовольствие. Из-за того, что оружие долго не выходило из раны, исцеление запаздывало. Я попытался дернуться, в надежде, что лезвие распорет что-нибудь вроде артерии, но садист тут же вынул клинок, и раны мгновенно были "отремонтированы".

Потом снова вернулся палач. Осмотрев торчащие из меня гвозди, он довольно хмыкнул и вбил еще полдесятка в каждую руку. Потом достал из кармана сверла и разложил их прямо на грязном полу. Подошел ко мне, ухватил за волосы и подтянул к себе.

— Как думаешь, когда я просверлю твою черепушку, я смогу заглянуть в дырочки и увидеть, что за мысли там скрываются? Или в твоей голове одни черви? — прошептал он мне на ухо, а потом расхохотался собственной шутке.

Отсмеявшись, палач вышел. Я уже говорил, что он какой-то странный?

Снова визит стайки "ручных" карманников клана, и на этот раз, наконец-то, один из них смог стащить с меня не привязанную

обувку. Интересно, принесут ли ему ему удачу сапоги мертвеца? Вроде бы это считается плохой приметой.

Часов восемь после этого меня не беспокоили, и это время я провел с огромной пользой. Когда еще доведется в такой спокойной обстановке привести в порядок свои мысли, разобрать полученные бумаги и, наконец-то, нормально раскинуть полученные мной и Дохлей очки умений и навыков? А заодно разобрался с причиной инфляции всех моих умений…

Все оказалось очень просто. Раз среди эффектов ничего с подобными свойствами не оказалось, значит, дело было не в них. А кроме браслета, у меня не было больше ничего нового из экипировки.

Два часа у меня ушло на внимательное его изучение. Так много, потому что кроме как рассматривать, я больше ничего не мог с ним поделать. В итоге, скрытое свойство все же сдалось, и сразу все стало понятно:

Проклятый браслет истощающего вдохновения

(Тип: браслет, Класс: эпическое, масштабируемое)

+N (+3) ко всем параметрам

+50 к стоимости всех умений.

Прочность: 9 985 / 10 000

Особое: N равно уровню игрока деленному на 5.

Проклятый предмет: невозможно снять.

Вот так подарочек! Ни снять, ни потерять, ни сломать, ни врагу подарить — удружили Драконы, ничего не скажешь! Впрочем, способ снять такую вещь наверняка был, не добывали же они для каждого пленника новый — но я этого способа не знал. И даже сообщение о том, что я получил аж 4-ый уровень таланта "Познание сути вещей" меня не обрадовало. Зато сам факт того, что он сработал, заставил призадуматься, ведь таланты не требовали никаких ресурсов и работали автоматически! Возможно, в этом и был мой ключ к спасению?

Кроме свитков, у меня больше не было никаких способов воздействия, а они не работали — это я проверил первым делом. Что-то в камере полностью поглощало их силу. Так что таланты "Скорочтения" и "Мастера-Копипастера" были бесполезны, как и "Неистовая Молитва".

"Торговля" и "Красноречие", гхм, тоже явно не к месту. Разве что попросить не такие ржавые и кривые гвозди в меня вколачивать, но как это сделать без языка и со связанными руками? Записку им написать, что ли?

Стоп… Записка… Гениально! У меня ведь есть бумага и самописное перо!

Открыв инвентарь, я попробовал использовать письменные

принадлежности, но получил сообщение о том, что для этого нужны свободные руки. Странно, а под землей удавалось это сделать. Наверное, "несвободными" считались руки, занятые оружием или скованные определенными категориями игровых предметов, вроде веревок или кандалов.

Хотя, можно было им намекнуть на этот способ общения, что я и сделал, выбросив из инвентаря пару листков бумаги и свое перо.

Всяческие информационные навыки были малополезны — искать следы, узнавать свойства противника, обыскивать трупы и что-нибудь изобретать явно стоит не здесь и не сейчас. Оставался разве что поиск скрытого. К слову, в этой камене никто не умирал, по крайней мере, Запах Смерти об этом мне не сообщил…

Еще час я потратил на внимательно рассмотрение пола, стен и даже потолка, и не напрасно!

Глава 17. Побег

В правом нижнем углу камеры я обнаружил узкую, практически незаметную в густой тени щель, а в ней сверкнуло что-то металлическое. Системное сообщение подтвердило, что я нашел тайник. Осталось только придумать способ до него добраться.

Снаружи больше исследовать было нечего, так что я погрузился во внутреннее созерцание, и начать решил со своего питомца, тем более, что Дохля как и я получила несколько уровней.

Просмотрев открывшиеся умения, я выбрал по два в каждой ветке.

"Раздирающие когти" (Охота), наносят двойной урон и имеют повышенный шанс критического удара. При атаке со спины или по обездвиженной цели этот шанс удваивается.

"Поглощение" (Охота), дает небольшой шанс получить прибавку к характеристике или умению, при пожирании добычи.

"Прикрытие" (Защита), питомец принимает на себя удары противника вместо своего хозяина в течение 2 секунд или пока не получит 100 единиц урона.

"Легкие доспехи" (Защита), позволяет носить специальную тканевую и легкую кожаную экипировку, получая от нее 30 % бонусы.

"Поглощение" и "Прикрытие" зависели от Удачи и Выносливости, так что в первую очередь я поднял Дохле именно эти параметры.

Пока я возился со всеми этими настройками, вдруг случилось кое-что, о чем я совершенно забыл. И это внесло в мои планы на ближайшее время очень и очень серьезные коррективы!

Остаток времени я потратил на настройку и скриптование действий. Спешить особо не было куда потому что я еще собирался до своего "отбытия" выжать максимум из всей этой ситуации. Драконам нужна от меня информация? Посмотрим, на что они готовы, чтобы ее получить!

Снова появился палач.

— Э! Ааа-э-уа! — замычал я, пытаясь кивком указать вниз.

— Что, проняло, дохляк? Я такие нервные центры знаю, о которых даже нейрохирурги не догадываются! — осклабился тот.

— Ы! А-и!

Я попытался плюнуть вниз, на листки бумаги, но без языка сделать это оказалось затруднительно, так что я просто обляпался черной жижей, заменявшей мне слюну. Обнаружил выброшенные

мной предметы этот доморощенный садист случайно, когда под его ногой хрустнуло самописное перо.

— Это еще откуда здесь? — нагнулся он.

— А! О-е э-о!

Ничего не ответив, мучитель вышел из камеры и вернулся уже не один, а с Величавым.

— Вот, — он указал на обломки самописного пера и чистые листки бумаги.

— Твое? — обратился дипломат ко мне.

— А-а, — киваю.

— Значит, ты умеешь писать и готов идти на контакт?

— А-а.

— Отлично! Сейчас все устроим…

Игроки покинули камеру, а я начал прикидывать, что и как затребовать с клана за сотрудничество. Время идет, в моей груди зреет росток, а через двадцать два часа ноги моей здесь больше не будет!

Вскоре интерьер моей камеры преобразился: в самом центре появился массивный стол, несколько табуретов рядом, прикованных к нему цепями, а на самом столе кипа чистой бумаги и самописное перо. Появился кузнец в сопровождении мага. Чародей сковал мене при помощи "Паралича", а палач снял кандалы и заменил на новые, прикрепленные к стене при помощи двухметровых цепей, что давало мне некоторую свободу перемещения по камере. И, главное, теперь у меня были свободны руки.

Бренча цепями, я подошел к столу, сел на табурет и сложил руки, всем своим видом показывая, что готов вести переговоры…

Реальный мир

двухкомнатная квартира в одном из

спальных районов Нью-Петербурга

Будильник заиграл бравую мелодию, в которой далеко не каждый современный человек смог бы узнать гимн давно канувшей в Лету империи, и Пал Палыч проснулся. Не открывая глаз потянулся и одним резким движением принял сидячее положение, не обращая внимания на сильную боль в спине, вызванную его маневром.

На часа было всего восемь утра. Обычно бывший безопасник вставал куда позже, но сейчас ему нужно было сделать один очень важный звонок, и сделать это он должен ровно в 8:03 и ни минутой раньше, ни минутой позже.

5… 4… 3… 2… 1…

— Могу я услышать Антуана? — тихо произнес он, едва перед глазами мелькнула контакт-вспышка. В отличие от большинства современных жителей, для связи Пал Палыч пользовался не виртом, а устаревшей инфо-сетью, протоколы пока что еще поддерживались государством ради вот таких пенсионеров или инвалидов, как он.

— Соединяю, — удивленно отозвалась девушка на другой стороне планеты.

Снова ослепительная контакт-вспышка, и требовательный мужской голос.

— Слушаю.

— Пять-шесть-восемь-двенадцать-сорок…

Бессвязный поток цифр, называемых Павлом Павловичем, иссяк лишь через две минуты. На той стороне отреагировали не сразу, но именно так, как и рассчитывал старик.

— Код принят. Запрос?

— Мне нужна карта Нью-Петербургской области со всеми отмеченными на ней загородными "вирт-центрами" или местами, система обеспечения которых соответствует конфигурации "вирт-центра" вместимостью не менее десяти человек, включая частные и незарегистрированные.

— Запрос принят.

И связь прервалась. Теперь оставалось только ждать…

Виртуальность "Мира Фантазий"

пыточная камера в подземельях замка

клана "Кровавые Драконы".

— Итак, — сидевший напротив меня Величавый Дракон сцепил пальцы в замок и откинулся на спинку кресла. Для сравнения, я сидел на кривоногом твердом табурете, скованный по рукам и ногам.

"Прошу прощения за язык. Это случилось не по моей воле…" — аккуратно вывожу на бумаге.

— Приказ создателя, да, я все понимаю. Надо полагать, что единственный способ вернуть тебе дар речи, это обнуления или магия хозяина?

Утвердительно киваю. Все же, приятно иметь дело с умными людьми! Не только за меня придумает ответы на собственные вопросы, но и мне парочку идей подкинет.

— Надеюсь, что мы сидим здесь за столом не просто так, и ты готов к сотрудничеству. Иначе могу вернуть тебя на стену, мастеру Крому понравилось с тобой играть.

"Я готов оказать посильную помощь. Но воля Творца — сильнее моих желаний."

— Тогда как ты можешь нам помочь?

"С двадцатого уровня нежить приобретает иммунитет к воздействию на разум…"

— Ого! — игрок даже наклонился ко мне поближе, — Конечно, нам известно про ментальную сопротивляемость поднятых, но про то, что она приобретается с уровнями, я слышу впервые.

"Возможно, это поможет нарушить запреты Создателя."

— Так как его имя? — хитро сощурился Вел.

"Его имя — Вечность. Его облик — Могущество. Его сила — сама Смерть!"

— Ладно, ладно, я понял. Но попытаться все равно стоило. Значит, двадцатый, говоришь?.. Хорошо! Мы устроим тебе быстрый левел ап. Разумеется, не через обычную рейд-прогонку, как обычно качаем новичков. Здесь нужен особый подход, но у меня есть пара идей. Занг!

В камеру вошел крепкий детина, закованный в освященный доспех, на который мне даже смотреть было невозможно.

— На стену его. Извини, Бес, но это вынужденная мера. Кто его знает, на что ты еще запрограммирован…

Эх. А ведь я даже не цепях повеситься не смогу — воздух мне не особо-то и нужен. А чтобы заколоться тем же кинжалом для разделки добычи, у меня банально не хватит силы даже собственную укрепленную кожу рассечь.

Вернувшись на стену, я занялся изучением бумаг, полученных от Маркуса.

Итак, всего в Ривере было два храма — Амалии Целительницы и некоего Саургара. Впрочем, последний больше относился к архитектурным памятникам, чем к реальным местам силы — этот бог давно уже выбыл из гонки, и держался храм лишь за счет загадочного Хранителя, который оберегал древнее святилище еще до того, как был заложен первый камень города. Скорее всего, он был последним последователем Саургара,

неведомо как ухитрившимся заполучить бессмертие.

Так же в городе находилось четыре святилища. Самым большим и популярным был Цветущий сад Ирия Светоносного, покровителя погоды и урожаев, к которому стекались крестьяне со всей округи и Статуя Драконоборца, посвященная богу-воителю Рольду, но она стояла за стенами Гильдии Воинов, куда попасть было не так-то просто рядовым гражданам.

Два святилища поменьше принадлежали малопопулярным богам — Люциану-Сказителю и Поющему Чароплету. Первый был покровителем менестрелей и сказочников, а второй благословлял магов-зачарователей, но только тех, кто был способен превратить свои заклинания в стих или песню, правильно подобрав гармоники и рифму.

Алтарей было с добрый десяток, начиная от повивального и дарующего удачу в торговле, и заканчивая странным Сундуком Зубовного Скрежета, который, согласно легендам, отгонял от жилищ злобных зубных фей. Вот только в игре таких созданий не водилось, и назначение этого алтаря было совершенно непонятно.

В общем, достойных конкурентов у Пресветлой не было. Разве что у бога-метеоролога была сопоставимая по количеству армия поклонников, но это была та ситуация, когда количество и близко не переходило в качество — умирающий от голода крестьянин способен принести в жертву своему богу куда меньше, чем подыхающий от обжорства успешный купец или дворянин.

— Эй, Бес, — раздался за дверью звон ключей, — готов качаться?

— Ыыы?

Железная дверь распахнулась, и в нее вошел, а точнее, влетел от сильнейшего толчка невысокий перепуганный гоблин, тут же вжавшийся в стену.

Шмрыга (НИП), Гоблин. Скорняк 41-го уровня.

Здоровье: 700/700

Сильные стороны: "Дубленая шкура" (+26 % к сопротивляемости физическому урону)

Ну и что мне с ним делать? Или ему со мной, учитывая, что я даже говорить не могу.

— Ну, чего молчишь? Выдавай ему задание, а не то придется назад, в свои степи, пешком через Драконий хребет тащиться! — рявкнули из-за двери. Гоблин послушно подошел ко мне и, заикаясь, пробормотал:

— О добрая и великая э-э-э… Человека? Твоя моя давай помогай! А не то тот злой человек несчастный Шмрыга башка отрывай и нога-мяч играй до самый вечер, громкой хохотай и рыгай!

Оказывается, смеяться без языка не так уж и весело, но я вроде как справился с задачей, хотя издаваемые мною звуки и были больше похожи на хриплый лай.

Внимание! Вам предлагают задание "Гоблинское правосудие".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Шмрыга и Хрулга поспорили, кто из них умнее. Вы должны разрешить их спор, загадав хитрую загадку. Кто из гоблинов даст ответ быстрее и точнее, тот и умный.

Награда: +140 000 Опыта, Палка-убивалка или Тряпка-кидалка (зависит от того, кто победит).

Я мысленно схватился руками за голову, а после паузы — еще и ногами. Ну и как, спрашивается, я буду ему загадку загадывать, не имея языка? Где Драконы таких аналитиков набрали, что не смогли найти задание получше?

Кстати, "Тряпка-кидалка" — это наверняка праща, и я ее уже хочу. Осталось только выяснить, кто из гоблинов ее выдает. Без обид, ребята, такая уж я меркантильная нежить…

Едва я получил задание, как вошедший в камеру игрок за шиворот выволок гоблина.

— Ну? — спросил он, вернувшись.

— Эа! — отрицательно покачал я головой и выразительно побренчал кандалами, приковывающими мои руки к стене.

— Хорошо, этот вопрос мы решим. Бумага, стило?

Дождавшись моего отрицательного мотания головой, игрок пожал плечами и вышел. Вернулся он в сопровождении трех бойцов. Двое тащили упирающихся гоблинов, а третий держал меня на прицеле арбалета, от которого во все стороны летели ослепительно яркие искры.

— Кто дернется, скажет или сделает что лишнее — распылю на атомы, — угрожающе прорычал тот, что был вооружен зачарованным оружием.

Трое других игроков тоже обнажили мечи и кинжалы. Оказавшись "на свободе", зеленокожие НИПы только что не обнялись друг с дружкой, прижавшись спина к спине, они с опаской поглядывали на окруживших их бессмертных.

Дождавшись, когда мои руки будут свободны от оков, я буквально сполз по стене, изображая ослабшего, замученного и совершенно неопасного зомби. Впрочем, каким сейчас и являлся.

— Дохлый человека, твоя там еще живой? — робко поинтересовался тот гоблин, что выдал мне задание, Шмырга.

Я осмотрел второго коротышку.

Хрулга (НИП), Гоблин. Резчик 40-го уровня.

Здоровье: 720/720

Сильные стороны: "Дробящее оружие", "Твердая шкура".

В общем-то, фаворит был понятен, осталось только подтасовать результаты проверки, что было совсем не сложно учитывая, что за задание я придумал.

Достаю из рюкзака небольшой снаряд для пращи. Показываю его обоим гоблинам, а потом демонстративно прячу камень в кулак и вторую тоже сжимаю. Прячу оба кулака за спиной и перекладываю камень туда-сюда, туда-сюда. Спустя несколько секунды вытягиваю вперед обе руки и кивком указываю на Шмыргу. Мол, угадывай.

— Ха! Хрулга знает эта игрулечка! Кулака-угадака! Хрулга лучше всех в племя Кривой Нога играть в кулака-угадака! — важно раздувается второй гоблин, глядя на соперника сверху вниз.

Шмырга задумывается, а потом несмело указывает на тот кулак, что побольше.

Разжимаю его и демонстрирую всем присутствующим камень. Снова его прячу и завожу руки за спину. Туда-сюда, туда-сюда — в какой руке камень?

Хрулга уверенно указывает на тот кулак, что выглядит крупнее и… ошибается! Что ж, значит, не судьба, раз уж он не догадался сравнить руки по цвету, ведь тот кулак, в котором я сильно-сильно сжал камень, пытаясь замаскировать его размер, выглядит куда бледнее второго. Впрочем, гоблин мог просто и не знать таких особенностей человеческой окраски.

— Ы! — я указал пальцем на "победителя".

Вы выполнили задание "Гоблинское правосудие".

Получена награда: +140 000 Опыта, Тряпка-кидалка

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Получен новый уровень!

Получено новое умение "Биение жизни" (расовое)

Как я и надеялся, в качестве награды за задание мне выдали пращу, правда, на 35-ый уровень. Все равно неплохо, так подняться за каких-то пару минут!

— Хитро… Не так прост… Шибко смышленый… Маловат для своего ИскИна… — доносились до меня обрывки фраз, когда игроки шептались, обсуждая увиденное.

Наконец, двое воинов вывели "неписей", а я остался под присмотром стрелка и того игрока, который заявился ко мне первым. Судя по всему, сегодня переговорами занимался он.

— Ну что, получилось? — обратился он ко мне.

— Э-э, — пожимаю плечами и достаю листок бумаги.

Вооруженный арбалетом бессмертный бросает вопросительный взгляд на старшего, и тот едва заметно кивает в ответ. Все так же не сводя с меня своего грозного оружия, стрелок отступает на несколько шагов назад, упираясь спиной в стену.

По хорошему, сейчас можно просто броситься на него, поймать грудью зачарованный болт и отправиться домой, в родной склеп. Вот только… Не факт, что меня это убьет, а не парализует. Не факт, что им не известна моя точка возрождения. И у меня на ближайшие сутки совсем другие планы намечены…

Усаживаюсь за стол и пишу:

"Сработало, но все равно уровень маловат. Воля Творца намного сильнее моей. Запреты ослабли, но и только."

— Слушай ты, "непись" долбанный… Если ты собираешься и дальше вешать нам лапшу на уши и качаться нахаляву, то этот номер у тебя не пройдет!

"Чтобы сопротивляться…"

Я дернул рукой, разрывая листок бумаги и сбрасывая остальные со стола. Резко откинулся на стуле, здрав голову кверху и схватил себя за горло, словно собирался задушить.

Ой как они забегали! Без особых усилий оторвав мои руки от шеи, игроки снова заковали меня а колодки, распяв на стене. А что вы думали в сказку попали? Ну уж нет, побегайте, понервничайте… Не все же вам меня ржавыми гвоздями кормить, внутрибрюшно…

Бессмертные вышли из камеры, а через полчаса меня навестил палач. На этот раз гвоздей у него был целый мешочек, да не простых, а освященных. От их прикосновения плоть дымилась и расползалась, причиняя мне невыносимые мучения — по крайней мере, так решил бы любой, взглянув на мои гримасы. А я же бился в истерике, изо всех сил пытаясь сдержать смех, так нелепо выглядел этот работник гвоздей и клещей, деловито вколачивая стержни в мое израненное тело: красный от натуги, он даже кончик языка высунул от напряжения.

Заклятье восстановления исправно исцеляло все мои раны, стоило гвоздю покинуть тело, и ущерб был небольшой, разве что постоянное чувство сильного жара вызывало некий дискомфорт.

Сразу после палача ко мне "на огонек" заглянул Величавый Дракон, и начал читать нотацию:

— Надеюсь ты понимаешь, что мы не можем с тобой возиться слишком долго? В твоих же интересах отыскать способ избавиться от запретов хозяина, чтобы мы смогли наладить нормальные взаимоотношения. Не привязанный местный, обладающий гибким умом, нетривиальным мышлением и свойствами нежити — ты настоящая находка! И мы готовы по достоинству оценить твои

таланты. Очень высоко, как ты понимаешь.

— А-а.

— Через три с половиной дня мы сможем надеть на тебя рабский ошейник и все равно получить если не информацию, так хотя бы послушного нашей воле исполнителя. А ты снова станешь рабом. Но я предпочел бы добровольное сотрудничество и готов лично гарантировать безопасность и достойную плату за твои услуги.

Он вышел. В камеру снова внесли стол и пару стульев. На этот раз со спинками, а не табуреты. Чистая бумага и самописное перо тоже присутствовали, а значит, переговоры скоро продолжатся.

Так оно и случилось. Кандалы снова сменились на цепи, а маленькая камера наполнилась народом. На этот раз большинство было магами, а допрос решил проводить лично Вел. Меня усадили за стол и примотали локти к спинке стула таким образом, чтобы я не мог дотянуться до собственного горла. Хм. Напороться, что ли, глазом на ручку?

— Что с твоим иммунитетом? — с места в карьер начал допрос игрок.

"Есть, но он завязан на волю. У меня она низкая."

— Сколько нужно?

"Уровень 35 или еще 45 единиц к Воле… Можно и меньше, но шанс будет низким…"

Внимательно перечитав мою записку, он задумался.

— Хоть что-то ты можешь раскрыть? Мне нужно понимать, что наши старания не напрасны.

"Мой хозяин — великий маг. По его приказу я убил Костяную Гончую, разрушил алтарь бога-Мучителя, ходил в Мертвые Копи и вынес оттуда книгу…"

Вот так вам. Наверняка истинность моих слов проверяется какими-нибудь заклинаниями. Поэтому правды в них было не меньше двух третей. Достаточно, чтобы поверить. Уж лучше так, чем снова в ошейник, лишающий воли. К слову, раньше я и не знал, что после снятие рабского ошейника в течение какого-то времени нельзя надеть новый. Надо бы запомнить, вдруг пригодится.

— Мертвые Копи? Это же вроде закрытая разрабами лока, где все живое… погибает… Ох! Ммать, да это же гениально! Мне уже не терпится познакомиться с твоим создателем! — впервые за все время он потерял самообладание, — Хорошо! Уровни не обещаю, скорее всего, придется добирать вещами. Что у тебя с татуировками?

"Две стоят и мне не хочется их терять."

— У тебя двадцатый, а значит можно сделать еще одну.

"У моего создателя есть враг. Могущественный и смертельно опасный. Для него, конечно…"

— Не волнуйся. Если он окажется нормальным человеком, то в рядах Кровавых Драконов он будет в полной безопасности, — бессмертный заглотил наживку вместе с крючком. Выдуманный им же самим мистический "хозяин" нравился ему все больше и больше.

Меня снова оставили одного, "исключительно для моего же блага", как выразился, извиняясь, Вел, снова приковав к стене. И снова потянулись часы ожидания. Раскидывать очки талантов и умений я пока что не спешил — пару раз такая предусмотрительность уже выручала меня, так что успеется. Новое расовое умение оказалось весьма и весьма полезным.

"Биение жизни" оказалось сразу 10 уровня. Оно позволяло слышать стук живых сердец в радиусе десяти метров, если цель не была выбрана, и видеть место, где находится сердце и основные сосуды жертвы, если целью заклинания было живое существо. Пассивно оно повышало шанс критического урона на 1 % и давало 10 % шанс вызвать кровотечение у цели, нанося ей урон оружием.

Настроив несколько таймеров и подвязав к ним скрипты, я самым наглым образом уснул, давая отдых не столько истерзанному палачами телу, сколько собственному разуму…

Как ни странно, но мне дали хорошенько выспаться — целых 12 часов! Скорее всего, все это время аналитики клана прочесывали гильдейское хранилище и аукцион, в поисках вещей на бонусы к Воле, подходящие моему классу и уровню. Должен признать, поработали они на славу.

В итоге на столе передо мной оказалась целая куча экипировки, каждая из которых повышала Волю. Штаны, сапоги, два кольца, браслет, пояс, наручи, повязка на голову и серьги.

— Вот, велели тебе передать, — пробурчал игрок, который все это притащил, и снова вышел, закрыв за собой дверь.

Через час объявился Величавый в сопровождении четырех магов и стрелка с зачарованным арбалетом. Меня освободили и провели ко столу.

— Одевайся, только чур без фокусов.

Быстро переодевшись, я глянул в параметры — ого!

— По прикидкам наших аналитиков, у тебя сейчас должно быть около 50 Воли. А еще мы нашли какой-то эффект, медленно тебя убивающий…

"Этого мало. Эффект, это Семя, убивающее меня, если потеряна связь с Хозяином. Но он скоро пропадет…"

— Верно, осталось несколько часов. Ты уж извини, но заклятье, которое тебя ремонтирует, мы оставим, мало ли какие еще глупости тебе в голову взбредут.

"Это не по моей воле…"

— Кстати о Воле. Лена, позови нашего художника, — игрок повернулся к магессе, стоявшей в углу.

Девушка вышла, но вскоре вернулась вместе с невысоким хрупким, даже тощим, парнишкой-эльфом, руки, шея и даже щеки которого были покрыты татуировками.

Он провозился со мною не меньше часа, украшая спину каким-то довольно сложным рисунком. Уж не знаю, что и как он делал, но каждое движение мастера стоило мне десятка-трех здоровья.

Получена татуировка "Железная воля" (5 уровень).

+5 к Воле.

+15 % к получаемому урону от заклинаний.

Особое: Каждые полученные 500 урона повышают Волю на 1 на 10 минут.

Ого! Шах и мат! Под этим ихним "лечебным" заклятьем да при участии любителя повтыкать гвозди в беззащитных зомби, я могу волю разогнать очень быстро и очень сильно. Проклятье, а я-то надеялся еще несколько уровней с них содрать. Похоже, что Вел разгадал мои мысли.

— Через несколько часов эффект, который пытается тебя прикончить, пропадет, и за это время твоя Воля вырастет еще на 1 единицу, ну и мы добавим, сколько нужно… Вот тогда и поговорим. И, надеюсь, что ты меня не разочаруешь. Кровавые Драконы очень, очень не любят разочарования!

И меня снова вернули на стену и оставили в одиночестве.

Итак, пять часов. Пять часов, спустя которые все решится. За это время я еще раз проверил все скрипты, переложил предметы так, чтобы не потерять ничего ценного в случае возможной гибели. Впрочем, вряд ли мне позволят умереть.

Осталось четыре часа…

Мысленно составил список свитков и зелий, которые нужно всегда иметь при себе.

Три часа…

Надо придумать какой-то способ выбираться из подобных ситуаций. Жаль, что самоубийства в игре невозможны, если только не использовать массовые заклинания или целевые молитвы.

Два часа…

Пересмотрел оставшиеся у меня потроха и звериные "запчасти". Тоже надо бы пополнить запас, да и давно не

занимался я исследованиями свойств новой "еды". Теперь же, когда таким образом можно было и Дохлятину прокачивать, навык потрошителя и скупка звериных тушек стали очень актуальны.

Один час…

Для получения "Осквернителя" остался один алтарь. И я даже выбрал наиболее вероятных кандидатов, на которых можно без особых сложностей получить это достижение. Еще бы подходящее место для будущего храма подыскать…

Тридцать минут…

А может, задержаться здесь подольше? Тепло, светло и мухи не кусают… Только ржавые гвозди порою. Зато меня здесь разули, одели, прокачали… Впрочем, это все нервное, просто нервы. Интересно, а у нежити бывают нервы? И вообще, это я один такой болеустойчивый, или все мертвяки в этом схожи?

Десять минут…

Я на стене вишу, и в потолок гляжу.

Распятый неживой,

Зомби расписной…

Две минуты. Точка невозврата приближается, я уже слышу голоса за дверью. Интересно, успею или нет? Кстати, а если меня не развяжут?

Время!

Дверь широко распахивается, и в камеру заходит человек пять-шесть. Внутри сразу становится тесно. А я получаю сразу несколько системных сообщений.

Эффект "Росток Железного Дуба" развеян!

Вы получаете +4 к Выносливости и +4 к Воле. Вы получаете талант "Кора железного дуба".

Вы получаете +278 Благодати от принадлежащего вам места силы.

— Ну, Бес, пора! — заявляет Вел, лично снимая с меня кандалы и крепко хватая за руку — не вырваться! В коридоре толпится народ, судя по всему, здесь не меньше десятка членов Кровавых Драконов. А я важная шишка, выходит!

"Да, сука, пора!", — мысленно ору я и запускаю заготовленный скрипт, внеся небольшое исправление в последовательность действий.

"Игла инквизитора" честно съедает свои 70 Благодати и вынуждает игрока орать от боли, отдергивая руку.

— Не убивать! — с усилием выдавливает он из себя, захлебываясь пеной. Вот только поздно. Теперь уже ничто мне не помешает…

"Закопаться!"

Ровно 51 единица Благодати уходит на это умение, и мое тело проваливается на два метра вниз…

Глава 18. Божественные чудеса

Реальный мир.

Окрестности частного поселка "Нянино".

— Эй, Мик, глянь, что это там у нас на внешнем периметре нарисовалось?

Грузная фигура в пятнистом наряде охранника потянулась в тесном кресле и то жалобно заскрипело. Изображение с проекцией какой-то развлекательной программы, висевшее прямо в воздухе, замерцало, растянулось в третье измерение и сменилось на проекцию охраняемого объекта и прилегающих к нему территорий.

Следящий ИскИн отметил на нем человеческую фигурку, уверенно приближавшуюся к главным воротам.

— Дай картинку на мой чип и пробей, что это за фрукт такой к нам в гости чешет, — скомандовал охранник ИскИну, и выбрался из кресла.

— В Центр сообщить? — поинтересовался его приятель.

— Сперва узнаем, какого хрена ему здесь нужно.

Старший охранник натянул на себя защитный плащ, проверил, удобно ли прыгает в ладонь рукоять парализатора, повинуясь мысленному приказу, и направился к двери.

— Остановитесь! Вы находитесь на частной охраняемой территории!

Шагавший к воротам человек замер, прислушиваясь к доносящемуся со всех сторон голосу, а потом снова двинулся к своей цели.

— У меня ордер! — крикнул он, — Говорят, у вас скачки напряжения на линии.

"Иван Головин, старший электротехник районной энергетической сети. Доступ третьего уровня на 16-ое сентября, выписан начальником отдела энергетической безопасности", — отрапортовал ИскИн.

— Ага, поймал ваши данные, — голос звучал миролюбиво, — У нас все в порядке. Да и плевать на все эти скачки, тут на складе кроме кофеварки и гореть нечему.

— Хм. А по накладным у вас тут целая ячейка, хватит приличный стадион или вирт-клуб запитать.

— Я открываю, только осторожно, за красные линии не

заступай, у нас тут охранная система лютая, может и шибануть.

Ворота распахнулись, и электротехник прошел на охраняемую территорию. У ангара его встретил широкоплечий охранник, обряженный в неактивный боевой "Хамелеон", и провел во внутрь. Около получаса техник осматривал все энергоблоки и ячейки энергопитания, но и впрямь были неактивны — да и подключать здесь было решительно нечего. В ангаре находилось два небольших катера, да подвешенный к потолку двигатель.

— Быстрые машинки? — окинул Головин катера любопытным взглядом.

— Не знаю, хозяин не рассказывал. Да и они больше для понту. Прикинь, вон в той что справа, весь пол — в медвежье шкуре!

— Да ну?

— Реально! Давай, одним глазком…

"Одним глазком" затянулось еще на полчаса, за время которых техник с охранником облазили оба судна, восхищенно жмурясь и цокая языком от невиданной роскоши.

— Ладно, спасибо за экскурсию, ребята, — электротехник пожал руки охранникам, — Извините за беспокойство.

— Да не за что, понимаем, у тебя работа. Да и сами тут от скуки помираем, с этими железяками…

Ворота закрылись за техником, и тот зашагал к оставленному у леса кару.

— Есть сигнал? — "любезный" охранник положил руку на плечо коллеги, который принимал отчет ИскИна, отвечавшего за безопасность объекта.

— Да, поймал. Он сообщает начальству что все чисто, утечек нет, нагрузки нет, в ангаре только пара яхт да охранный ИскИн…

— А вот теперь звони испанцу.

— Алле, Мигель? У нас тут проверочка внезапно нарисовалась, по энергетике. Настоящий спец, с санкциями, все как положено. Да, яхты показали, все по протоколу. Да, запись пришлю, вроде все чисто, но отмазка левая, якобы, у нас тут скачки, да и про вирт-клуб он вскользь упомянул. ИскИн дает вероятность в 86 %, что это было прощупывание Базы 5. Так что я рекомендую дополнительную проверку и зачистку Объектов пятого комплекса. Не удивлюсь, если и по остальным Базам в ближайшее время вдруг объявятся эти "энергетические скачки" с улыбчивыми техниками впридачу…

неизвестный уровень клан-замка

гильдии "Кровавые Драконы"…

Мой расчет оказался верным, и я провалился на нижний этаж. Там оказалась такая же камера, как и моя, только вместо распятого на стене зомби — здесь находилось трое вооруженных игроков не самого высокого уровня. Выходит, Драконы знали о моей расовом умении? Или просто решили перестраховаться?

Как бы там ни было, но я и не надеялся уйти без драки, и такой вариант развития событий предусмотрел. Меня заметили, зашелестели извлекаемые из ножен мечи. Все трое — бойцы ближнего боя, что вполне разумно для тесных помещений. А мой скрипт работал дальше, запуская умение "Призвать питомца", которое, как и остальные умения управления питомцем, энергии не требовало — то ли они относились к какой-то особой категории, то ли были умышленно оставленной разработчиками лазейкой… К слову, энергия и мана по-прежнему не восстанавливались, так что дело было не в моей камере, а в проклятом браслете. Не даром говорят, что халявный сыр бывает только в мышеловке! Впрочем, я из своей как раз и пытался выбраться…

Появившаяся Дохлятина грозно зашипела на противника, выгибая спину дугой.

— Был приказ брать его живым! Мочи кошака, а этот мой! — крикнул один из игроков, и его кинжал окутался голубоватым светом.

"Щит веры" окутывает Дохлю едва заметным мерцанием. Вовремя! Благодать просела почти вдвое, когда игроки нанесли удар. Мысленно приказываю кошке держаться подальше от них, и та послушно спряталась за мою спину.

"Воссоединение тела" связывает нас незримой связью, и теперь все эффекты, которые я накладывают на себя, будут действовать и на питомца. Интересно, а в обратную сторону оно действует?

"Воссоединение разума" позволяет передать питомцу или взять у него одно умение. А благодаря недавно изученным "Легким доспехам", у кошки появилось подобие инвентаря на три предмета и столько же слотов под экипировку. Передаю ей камень возвращения к гремлину. Дохлятина не может использовать предметы, но что такое использование? Это просто активация умения, вложенного в предмет, на которое мне нужно потратить целых 60 энергии, спасибо браслету. Но это умение

можно передать питомцу, у которого нет браслета, зато есть прорва энергии. И приказать его использовать, что я и сделал. Точнее, сделал скрипт, активируя последовательность заложенных в него команд.

Теперь Дохля любой ценой должна прожить 30 секунд, пока будет происходить активация камня! Поэтому я издаю истошный вопль и, широко расставив руки, бросаюсь на игроков. Или меня прикончат, или я смогу оттеснить их от кошки — меня устроит любой исход.

— Не убивать, — снова напоминает игрок с кинжалом.

Светящееся лезвие вонзается мне в живот и снимая ровно половину здоровья, игнорируя броню.

На вас наложен эффект "Оцепенение". Длительность 10 секунд.

Мысли начинают путаться, руки и ноги отказываются мне подчиняться, но скрипт послушно отдает кошке приказ задействовать умение "Пригнуться", еще немного повышая ее и мои шансы на выживание. Падаю, стараясь сделать это так, чтобы оказаться между игроками и кошкой и пытаюсь ухватить чьи-то ноги.

И краем глаза замечаю, как Дохлятина спотыкается о собственные лапы, заваливаясь на стену. Проклятье! Мы же с ней связаны, а значит, на нее перекинулось мое "Оцепенение"!

Тонкое лезвие кинжала входит мне в правый глаз. Обычно от такого помирают, потому что это удар в смертельную точку со всеми вытекающими. Но зачарованный клинок снимает снова ровно половину имеющегося здоровья.

На вас наложен эффект "Оцепенение". Длительность 10 секунд.

На вас наложен эффект "Кора железного дуба". Сила эффекта: 5. Длительность 15 секунд.

Третий удар! На этот раз не кинжалом, а пинок тяжелым сапогом в живот. Замечаю что-то странное в системных сообщениях:

Вы получили 38 единиц урона (50 — 12Б, физический).

"Кора железного дуба" поглощает 50 % урона (19). Сила эффекта: 4/5.

Здоровье: 41/240.

Краем глаза замечаю, как мечи вонзаются в неподвижное тело Дохлятины. Благодать давно уже на нуле, но полоска здоровья кошки уменьшается куда медленнее, чем следовало ожидать. Я рассчитывал использовать зелья ремонта, но "Оцепенение" спутало все мои планы.

Почему она не умирает? Ответ приходит в виде

зачарованного кинжала, который вонзается мне во второй глаз, снимая не 20, а всего 12 единиц здоровья — 40 % урона поглотила "Кора", и сила эффекта упала еще на единицу. Мы же связаны, а значит, кошку тоже защищает эффект, полученный от желудя!

Обычно телепортацию сопровождает вспышка и довольно симпатичные радужные эффекты, но сейчас оба моих глаза выколоты, так что пришлось переноситься в полной темноте.

— Ха! Мертвяк, а ты умеешь появиться эффектно и совершенно не вовремя! — слышу шум льющейся воды и голос бога-гремлина.

— Ы-ы-ы, — хриплю я и теряю сознание…

Первым признаком возвращения в виртуальную реальность стало сообщение о том, что травма "Вырванный глаз" исцелена. А значит, зрение тоже ко мне вернулось.

— С возвращением, жрец! Заставил ты меня поволноваться. Куда-то пропал, отыскать тебя не удалось, даже твой болотный бог весь позеленел и убулькался, пытаясь до тебя достучаться, — Ой, как всегда, был весел и улыбчив.

— Да уж…

— Я вернул тебе глаза и язык тоже приделал, так что будешь должен. Надеюсь, новости стоили затраченных мной усилий.

— У меня были кое-какие неприятности с одной гильдией…

— Дела бессмертных меня не касаются, как дела со становлением Осквернителя?

— Продвигаются, я даже выбрал следующий алтарь, но у меня есть к тебе еще одно предложение. Как ты относишься к тому, чтобы обзавестись храмом в Ривере?

— Небольшой городок, возле которого ты постоянно околачиваешься? Впрочем, дареному храму в алтарь не заглядывают. Вот только чтобы такое провернуть, нужны немалые деньги, связи в городской администрации и даже при дворе! Одно дело построить храм где-нибудь на лесной опушке или в горах, и совсем другое в городе, который принадлежит империи, да еще и находится под крылом Амалии.

— Я добуду разрешение городских властей и даже местечко присмотрел. Небольшое поселение ремесленников к западу от города, в полсотни дворов…

Гремлин уставился на меня, словно на диковинную зверушку, которую не видел никогда раньше. Задумчиво пожевал губу и засунул палец в ухо. Покрутил там и, не найдя ничего интересного, почесал свой длинный нос.

— Город. Ремесленники. Храм. У вас, бессмертных, что, какой-то очередной праздник? Или есть какая-то хитрость?

— Ну, во-первых, достать разрешение не так-то и просто. И недешево, — я сделал многозначительную паузу.

— А я-то уж было поверил в чудо, — бог ухмыльнулся и прямо из воздуха достал кошель с деньгами, — Здесь сорок тысяч. Надеюсь, этого хватит?

— Строительство храма за твой счет. С меня только улаживание формальностей.

— Разумеется. Я так понимаю, это не все?

— Во-вторых, мне нужен собственный алтарь. Небольшая келья в твоем храме с бассейном примерно в метр, с отдельным входом, ключ от которого будет только у меня. И небольшая часть Благодати от того, что ты получишь со своих почитателей, чтобы его поддерживать… Если начистоту, то я хочу добавить его в свою сеть силы, как святилище.

— Решил примазаться к моей славе? Три процента, не больше.

— Я хотел просить два, но раз ты настаиваешь… И последнее…

— Эй-эй, жрец, полегче! Ты забываешься, тем более, что ты еще даже не Осквернитель.

— Это и есть третий пункт. Не мог бы ты мне помочь вот с этой штукой? Мешает… — я поднял руку со злосчастным браслетом.

— Занятная штучка. Чтобы снять такую, нужно настоящее чудо. Даже руку отрезать бесполезно.

— Ты бог. И можешь творить чудеса.

— Я способен куда на большее, жрец. Например, могу научить тебя, как самому разобраться с этим артефактом. Помнишь, я обещал достойную награду, если ты станешь Осквернителем? Половину ты получишь прямо сейчас…

Гоблин подскочил ко мне и крепко ухватил за руку.

Персонаж Ойельфифинелль предлагает вам изучить умение "Малое проклятье Ойя".

Да / Нет?

Соглашаюсь почти рефлекторно, совершенно не понимая, что здесь происходит.

— Итак, теперь ты получил свое первое божественное умение. Советую не обольщаться, особой пользы для мелкого жреца давно поросшего тиной бога оно не принесет. Вот если бы ты согласился на моей покровительство… — Ой умолк но, не дождавшись от меня никакой реакции, продолжил, — "Малое проклятье" делает примерно то же самое, что я проделывал на ипподроме. Находит возможный дефект в предметах и превращает вещь полезную — в хлам, так или иначе снижая его

ценность. В драгоценном камне находится трещина или помутнение, в кольчуге распускается плетение, в свитке от сырости расплывается пара символов и так далее…

Я быстро глянул описание. Угу. Ограничение по классу и уровню предмета, по весу и размеру. Используется не чаще одного раза в сутки и стоит 200 Благодати. Да уж, воистину божественное.

— Конечно, проклятый эпик тебе не по зубам, так что держи еще и это.

Получен божественный эффект "Посланник Ойельфифинелля". Длительность 24 часа.

Репутация с Нааму Бездонным снижена.

— Вот теперь давай, попробуй разобраться с этой штуковиной, — приглашающе постучал по браслету гремлин.

Эффект "Посланника" позволял использовать божественные умения дважды в день и с удвоенной силой, так что класс предметов, подверженных воздействию, как раз вырос до эпического.

Я крепко обхватил браслет ладонью. На первый взгляд — обычное медное украшение в виде широкой ленты, скрученной спиралью с тройным витком. По всей длине бежит рунная вязь, которая словно выплавлена в металле, даже края символов оплывшие.

И что мне с ним делать? Благодати у меня хватает, похоже, пришло пополнение от алтаря в Вязьи.

В голову не пришло ничего лучше, как просто использовать новое умение, выбрав целью браслет. Прошло минут пять, но никакого видимого эффекта я не заметил.

— Создатель недостаточно прогрел заготовку, когда скручивал спираль, — пояснил бог, — так что металл был слишком холодным и треснул. Посмотри на его прочность.

Проклятый браслет истощающего вдохновения

Прочность: 2 / 10

Один сильный удар камнем по браслету, и тот разлетается на несколько кусков. Свобода!

— Последняя просьба, — снова обратился я к богу.

— Вот за что я вас, бессмертных, не люблю, так это за наглость… и за жадность… и злопамятность. В общем, у меня целая тысяча причин, чтобы вас недолюбливать. Намек понятен?

— Есть подозрение, что за моим погостом наблюдают добрые люди, которые подарили этот браслетик, а мне позарез нужно в город. В Ривер.

— И помирать тебе ну никак нельзя, верно? Ладно, будем считать это служебной командировкой. Куда тебя?

— Вот, — я показал карту, которую получил от Маркуса, — к этому Сундуку.

— Сундук Зубовного Скрежета, что отгоняет зубных фей от жилища? А я думал, что они выдумка, — удивился бог. — Держись за меня…

И снова над нами завыл-закрутился вихрь божественного портала. Вспышка! И затухающий свет тысячи звезд освещает незнакомое мне место.

— Это что, чердак? Кхе-кхе, ну и пылища! — закашлялся рядом гремлин. — Посвети!

Я послушно сформировал Болотный Огонек. Нет, не чердак, а скорее заброшенный склад. Древний, крыша уже основательно прогнила и обвалилась, но стены еще стоят. Но почему так темно?

— Похоже, что это место заклято. И на совесть! — в этом наши мысли сходились. И кому понадобилось так прятать какой-то чертов сундук?!

"Сверхъестественное чутье" пометило все вокруг тусклым светом, но яркое пятно чуть в стороне четко указывал искомый объект, значит, мы попали по адресу. Вот только это был не сундук, а старое, набитое соломой чучело с гнусной ухмылкой на лице-мешке. Странно.

Предположим, это и есть алтарь. Ну и как его осквернять? В рожу плюнуть, что ли?

— Ломай уже этот треклятый сундук и уходим отсюда. Здесь все так прогнило, что у меня голова раскалывается от изобилия дефектов. Того и гляди, рухнет, — недовольно пробурчал Ой, откашлявшись.

Сказано — сделано! Я просто положил ладонь на чучело, вот только его там не оказалось! Моя рука свободно прошла сквозь драный плащ и легла на твердую гладкую поверхность. Дерево и металл, наощупь похоже… на крышку сундука! Иллюзия?

Подаренное богом-ломастером умение отлично подействовало, судя по звуку лопнувшей струны, едва я применил его на сундук. Пугало вдруг замерцало и пропало, а под моей ладонью действительно оказался огромный ларец. Крышка его была расколота и сдвинута в сторону, открывая содержимое. Зубы! Огромное количество зубов всевозможных форм, цветов и размеров! Вот только у меня даже малейшего желания не возникло прихватить с собой горсточку сувениров, хотя там наверняка могли оказаться какие-нибудь редкие компоненты.

— Уходим, заклятья пропали, и сейчас все рухнет!

Сильный рывок отозвался хрустом в суставе. Боли, разумеется, не было, но сообщение о полученной травме

"Перелом предплечья" дало понять, что все не так просто. Гремлин оказался силен, буквально одним рывком он сумел вытащить меня из падающего дома.

— Ну, как ощущения? — поинтересовался Ой, но я был занят, читал одно за другим проносящиеся передо мною сообщения.

Вы получили достижение "Осквернитель"!

Получен опыт: +10 000 (23 550 / 37 200)

Вы хотите сообщить о своем статусе или сохранить анонимность?

Сообщить / Отказаться

Ну уж нет, лишнее внимание мне точно ни к чему, да и сотрудничество с Ойем вроде как предполагало некоторую секретность. Разумеется, отказываюсь.

— Город в той стороне, а мне пора на совещание с ребятами Алекса. Нужно обсудить вопросы строительства храма. Кстати, у меня тут совершенно случайно организовалась вакансия жреца при весьма перспективном храме. Карьерный рост, место работы в десяти минутах ходьбы от твоего дома, то есть склепа. Начальник, говорят, просто чудо. Не хочешь попробовать? Устрою по знакомству, без испытательного срока, — "ненавязчиво" подкатил гремлин.

— Ты что-то говорил о второй части награды, — напомнил я.

— Ах да, держи! Надеюсь, сам разберешься, как оно работает.

Персонаж Ойельфифинелль предлагает вам изучить умение "Малое благословение Ойя".

Да / Нет?

Изучаю. Судя по описанию, действует точно так же как и "Проклятье", только наоборот — не создает дефекты, а исправляет их. Интересно, раз уж я лечусь зельями ремонта, то как отреагирует мой перелом на такое умение? Впрочем, тратить столь ценное умение на себя жалко, так что я просто залил сломанную руку зельем ремонта — через 20–30 минут все будет в порядке.

На самом деле было за меня любимого и прочую нежить даже немного обидно — ремонтирую себя швейной иглой да зельями ремонта, словно я и есть какой-то предмет. А ведь за такое можно и в суд подать, за дискриминацию!

Суетливый бог умчался куда-то по своим божественным делам, а мне сперва нужно было навестить Маркуса, как негласного и неофициального представителя городской власти, а потом договориться со старостой Малой Ривенки.

От сарая, находившегося в заброшенной части Кабарги (так назывался рад бедных кварталов, опустевших после пожара) мне полчаса пришлось пробираться по узким улочкам в южную часть

города, к казармам. Дознаватель оказался на месте, и он меня ждал.

— Ты как, говорить-то можешь? — ухмыльнулся он, глядя на мою запыленную физиономию, — Как ни заявишься ко мне, так постоянно в обновках.

Я задумался. В присутствии Ойя можно было не беспокоиться о прочности языка, все же, тот был специалистом по дефектам и поломкам. Но мне еще предстояли жаркие споры в Ривенке, так что я вытащил листок бумаги. А вот мое перо так и осталось в клановом замке Драконов, в камере.

— Вот, держи, — верно истолковал мое замешательство Маркус и протянул перо.

"Это будет храм нейтрального божества, который отвечает за качество любых изделий. Отличный покровитель для ремесленников. Очень амбициозный и его поддерживают влиятельные бессмертные"…

— Ремесленники? Хм. Кожевенный квартал или Железный переулок не самое лучшее место для храма, который должен затмить блеск золотых куполов, что славят Амалию. Грязно, бедно — плохо для репутации.

"Я думал о поселении ремесленников. Малая Ривенка."

— То, что неподалеку от твоего погоста? Неплохо! У меня есть разрешение от властей на строительство, но, разумеется, тебе понадобится согласие деревенского главы.

"Справлюсь."

— Уверен, что так оно будет. Ах да! Заходил Карл. Просил передать, чтобы ты не появлялся на погосте, там ошиваются какие-то бессмертные, спрашивали тебя. Ничего не хочешь мне рассказать?

"Я был у них в плену. И больше попадаться им не хочу."

— Официально я тебя уволил из стражи, так что помочь ничем не могу, разве что предложить место для ночлега. Послезавтра ты отправляешься в экспедицию, а к твоему возвращению, думаю, все уже уляжется.

"Экспедицию?"

— Забыл? Крысы попортили часть архивов в Тайной Канцелярии, так что им придется восстанавливать утраченные материалы, отправив отряд в Серую Библиотеку. А я как раз вспомнил, что у нас когда-то был в штате зомби с навыком Каллиграфии. И взял на себя смелость внести тебя в списки не дожидаясь твоего согласия — должен де кто-то будет снимать копии с оригиналов?

Ого. Маркус сдержал свое обещание и устроил мне путешествие в Библиотеку, да еще и с сопровождением. Этот

дознаватель умен и очень опасен, так что с ним стоит быть аккуратнее. Забрав у него бумаги, я отправился в Ривенку, но у самых ворот был остановлен.

— Эй, Бес, погоди!

Голос был мне знаком. Алекс! Тот самый игрок, с которым меня знакомил гремлин.

— Ы?

— Я так понимаю, что ты собрался в деревню, где будет построен храм Ойельфифинелля? Владыка попросил меня позаботиться о тебе. Дело в том, что на воротах дежурят люди из Кровавых Драконов, и ищут они некоего зомби жреческого класса. Никого не напоминает?

Упс. Знатно меня обложили! И что теперь?

— Вон там наша повозка. Дуй туда, мы тебя вывезем, — махнул рукой Алекс, — в наших планах слишком много завязано на Осквернителя, чтобы позволить тебе обнулиться.

Повозкой оказалась обычная телега, груженая подмороженной рыбой. Я уже было собрался нырять в это благоухающее море чешуи и потрохов, но возница успел схватить меня за рукав и молча указал куда-то вниз, под повозку. Потайная дверца!

Оказывается, это была не простая повозка, а предназначенная для перевозки контрабанды, в данном конкретном случае — меня. У нее было двойное дно, а между досками спокойно мог расположиться человек и крупнее меня по размерам. В очередной раз я поблагодарил создателей игры за то, что зомби не чувствуют запахов.

Через ворота мы проехали без особых проблем — по такой жаре мало кому хотелось лишний раз возиться с телегой, которая насквозь пропахла рыбой, да еще и с глухонемым возницей. А когда повозка поравнялась с Ривенкой, лошади замедлили ход и я выскользнул наружу, воспользовавшись заминкой. Словно ничего и не случилось, телега двинулась дальше, а я свернул в поселок.

А потом были разговоры и споры до хрипоты. Потихоньку к дому старосты подтягивались люди, в основном ремесленники, достигшие приличных высот в своем деле и уважения в поселке. Я уже опустошил две склянки с зельем ремонта, но решающее слово должны были сказать жрец Амалии и некий Круфус, один из лучших мастеров-зачарователей города.

В общем, ситуация складывалась не в мою пользу — с кликушами Богини-Целительницы у нас война, а у зачарователей есть собственный алтарь в городе, пусть и немного… странный.

— Не бывать такому! Чтобы мертвяк да построил оплот своего черного бога здесь, среди добрых людей и славных

мастеров Ривенки? — брызгал слюной жрец, обильно орошая слушателей.

— Погоди, любезный отец Хармиус, если я все верно понял, то речь идет о нейтральном божестве, покровителе ремесленников…

Круфус оказался гномом с широкой рыжей бородой, в которой его лицо словно утопало — один лишь мясистые нос торчал из сплетения косиц и густых прядей, даже глаз было не видать. Голос его звучал изрядно осипшим, видать, не так уж и просто вымолить благословение у Поющего Чароплета!

— Не совсем так. Он отвечает за качество любых изделий. Купленных, созданных или тех, что только находятся в работе. Ойельфифинелль гарантирует отсутствие дефектов производства, поэтому я в первую очередь и подумал о мастерах Ривенки. Мне же не так важно, где будет стоять храм даже не моего бога.

— Должно уповать на свое мастерство, а не на волю чужого бога! Только так и не иначе можно достичь вершин в своем деле! — словно отрезал жрец-конкурент.

Но все задумчиво смотрели на зачарователя, который нервно теребил свою бороду.

— Мне проще показать, чем рассказывать, — изобразил я тяжелый вздох, — Кто-нибудь из вас пытался создать шедевр, который находится за гранью вашего мастерства? Раз за разом, снова и снова терпя неудачу, но не сдаваясь и не оставляя попыток возвысится и выйти на новый уровень?

Судя по гулу, наполнившему дом старосты после моих слов, я угадал.

— Скорее всего, у кого-нибудь завалялся результат такой неудачной попытки. Треснувший меч, мутный камень в дорогом перстне, или даже простая корзина, ручка которой из-за неверного плетения натирает мозоли…

Кто-то тронул меня за рукав, и я обернулся. Мальчик, лет двенадцати протягивал мне неумело вырезанную из дерева птичку-свистульку.

— Дяденька, а вы сможете мою птичку починить?

— Мне даровано право всего на два маленьких чуда, — обратился я к людям. Растрачивать "заряды" божественного благословения на какую-то нелепую игрушку совершенно не хотелось.

— Это Патлик, наш лучший резчик. А когда-нибудь он станет лучшим во всей Империи. У него настоящий дар, но умения и опыта не хватает, чтобы раскрыть его в полную силу. Живой деревянный конек, на котором катается сын самого Императора — его рук дело, — ухмыльнулся гном.

— Давай ее сюда.

Я взял игрушку. Бесхитростная птица, возможно даже певчая. Пожав плечами, попробовал дунуть в специальное отверстие в ее хвосте. И тут же переливчатая трель наполнила собой жилище старосты, а вместе с птичьей песней появился и легкий весенний ветерок, и даже жужжание пчел вплелось в свист и щелканье, издаваемые детской игрушкой. Странные у местных понятия о некачественных поделках.

Впрочем, мое дело малое. Крепко сжав птичку в кулаке, я использовал на ней умение, подаренное Ойем. Даже показалось, что где-то вдали раздается ворчливый голос бога-гремлина: "Ну кто же так нож держит? Он же по волокнам скользить будет, а не стружку снимать!"

— Кажется, готово…

Мальчонка выхватил у меня из рук игрушку и дунул в нее со всей мочи, аж лицо покраснело.

И… ничего! Ни свиста ни даже хрипа — сломал я шедевр юного резчика!

Но тот вовсе не выглядел расстроенным и даже наоборот улыбался!

Вдруг кто-то настойчиво забарабанил в стекло. Птица? Окно распахнулось, и в него влетела целая стайка разноцветных птичек, закружила над нашими головами, а потом они расселись, кто где, и запели… Стройный хор птичьих голосов выводил какую-то мелодию, дополняя друг друга. Зашумел ветер, загудели пчелы — настоящие! — взявшиеся неведомо откуда. Волшебная трель ожила на наших глазах, принеся с собой кусочек весны в тесное душное помещение.

Даже Хармиус смотрел на все это, раскрыв рот.

Но вот песня умолкла, птицы вылетели прочь, а жрец нахмурился.

— Бесовское наваждение. Не иначе как мороком наши головы задурил темный жрец.

— Неужели ты, верный слуга Богини, не распознал бы злые чары? — не остался в долгу я.

Священник умолк. Любой ответ был бы сейчас истолкован не в его пользу: или чар действительно не было, или отец Хармиус не так уж и хорош, раз не смог их определить.

— Есть у меня один свиток, с которым ходил я сегодня к алтарю Чароплета, — взял слово гном-зачарователь, — да вот только голос подвел, и хоть уровень заклятья вырос почти вдвое, но три рунных символа вышли совсем не те, которыми быть должны… Мне с моим умением такое не выправить, но, может, у тебя что выйдет, жрец?

Даже с моим навыком Каллиграфии было понятно, что свиток безнадежно испорчен тремя инвертированными знаками. От такого зачарования что угодно случиться может. Но "Малое благословение Ойельфифинелля" не подвело, выправив все, как положено. Круфус выхватил у меня свиток и жадно уставился на него…

— Твой бог… он… какие дары ему нужны? — прохрипел гном.

— Я служу иному богу, мастер. А на алтарь Ойельфифинелля можно нести свои же изделия, деньги и прочие дары. Он ценит тех, кто верит в свои силы и стремится к совершенству…

Да, пафосно, но именно такие слова хотели услышать собравшиеся здесь люди, и они их услышали.

— А уж уважаемый отец Хармиус лично присмотрит, чтобы все было в угоду свету и Богине, — добавил я.

— Уж ты не беспокойся, мертвяк, присмотрит, — расплылся в довольной улыбке жрец.

— Я считаю, что нам нужен этот храм. Давно уже назрела необходимость в покровителе, который позволит нам творить, а не быть ремесленниками, — сказал свое слово зачарователь и растрепал волосы мальчишке, который до сих пор не выпускал свистульку из рук.

— Быть посему, — хлопнул себя по колену староста, — Но под личным присмотром нашего достопочтенного отца Хармиуса и уважаемого мастера Круфуса. Когда ты сможешь приступить к строительству, жрец?

— А вот этот вопрос лучше решать со мной, — раздался голос у входа, — Здравствуйте, почтенные господа. Меня зовут Алекс, и я буду представлять Ойельфифинелля и заниматься вопросами, связанными со строительством храма…

Передав дело в руки ушлого бессмертного, я тихонько выбрался из здания и направился к южным воротам, в надежде успеть снять номер на постоялом дворе до вечера. К счастью, здесь никого из Кровавых Драконов не было — скорее всего, они ждали меня у Западных ворот, на пути к моему погосту. Деньгами я был более чем обеспечен, так что быстро снял номер в первом же постоялом дворе, который выглядел достаточно опрятным и безопасным.

До ночи еще оставалось достаточно времени, так что я первым делом оставил зашифрованное письмо сестре на почте, а потом отправился к Аукционному Столбу, чтобы подготовиться к походу в Серую Библиотеку, назначенному на завтра. Денек обещал быть не простым, но это был еще один шаг на пути к свободе…

Глава 19. Экспедиция

Реальный мир, головной офис

корпорации "Виртуком"…

— Итак, что там у нас с визитерами? — глава службы безопасности крутанулся в кресле, совсем по-детски расставив руки, словно пытался изобразить из себя вертолет.

Стоявший перед ним подчиненный ничуть не обманулся показным весельем начальника — о суровости испанца в конторе ходили самые невероятные слухи.

— Энергетик на Базе-5, сейсмолог на Базе-7 — но там действительно были толчки, санэпидем надзор наведался на Базу-6 и какой-то бродяга вышел к двенадцатой. Все это — в течение одной недели. Разные люди, разные причины.

— Бродяга? — черная бровь взметнулась вверх.

— Проверили, он чист, но на всякий случай мы засунули его в вирт и грузим ложные воспоминания. А вот в остальных случаях есть кое-что странное. Все проверки были официально инициированы, вот только распоряжения были получены по вирту, по стандартному каналу. Имена заявителей и жалобщиков — вымышленные, как и адреса.

— Значит, работает "виртуоз"…

— Я тоже так думаю. Наши спецы уже подключились к сетям эпидемнадзора и сейсмологов. К энергетикам пробиться не удалось, там защита совсем лютая.

"Виртуозами" называли специалистов по взлому виртуальных сетей. Это слово было образовано от выражения "виртуальные охотники за знаниями" — так себя называли сами хакеры. Они были свободными художниками, якобы работавшими за идею и ради свободного распространения информации. Но на самом деле они не гнушались частными и даже правительственными заказами, но при этом принципиально не работали с корпорациями и даже наоборот, всячески старались им навредить.

— Почему именно эти базы, какие-то соображения есть?

— Тут даже аналитики не нужны. Все ангары находятся на частной охраняемой территории и за пределами городов. Похоже, сработала наша обманка.

— Или наш таинственный виртуоз не хочет привлекать

лишнее внимание, специально выбирая отдаленные места, где потише.

— Что делать с базами?

— А разве нужно что-то делать? Они отлично выполнили свою роль, пусть так и будет дальше. А аналитики пусть проверят все Объекты, которые получили ориентир на раскрытые Базы. Мне нужен полный список…

— Зачистка?

— Посмотрим…

И, наконец-то совершив четыре полных оборота, довольный безопасник что-то пробормотал себе под нос на испанском…

Виртуальность "Мира Фантазий"

постоялый двор "Квадрилия"…

Не будучи стесненным в средствах, я основательно затарился зельями ремонта, маны, энергии и свитками почти всех магических школ. Однако, ограничение на количество защищенных слотов в сумке давало о себе знать, так что выбирать пришлось тщательно — оставлять что-то в гостинице мне не хотелось, а на погосте хозяйничали нехорошие люди. А ведь еще есть потроха, которые занимают целый десяток слотов! Впрочем, как раз с этим все понятно, вся ночь впереди на тестирование. Полезное возьму с собой, а остальное скормлю кошке.

Вещей лучше того, что уже было на мне, на аукционе не оказалось. Правда, на штанах и повязке не было вензелей, но это можно было исправить завтра с утра, наведавшись в Ривенку. Сейчас же там явно всем не до меня.

Для Дохлятины я взял Шипованный ошейник покорности и Легкий кошачий доспех, подошедший по размеру. Нечего сверкать торчащими из ран ребрами, распугивая честной народ. Из бонусов от доспехов мой питомец получал только 30 %, что в итоге вылилось в весьма скромные +1 к Ловкости и +2 к Броне, зато и выглядеть как драная дворовая кошка моя Дохля наконец-то перестала.

Получив несколько уровней, я не только поднял свои параметры, точнее, Восприятие, но и количество свободных очков навыков и умений стало 18 и 21 соответственно — есть где разгуляться!

Тут же хватаю и выпиваю Зелье Гения, полученное от Аарама.

Глянул как раз его цену на аукционе, и так аж мои мертвые ладошки покрылись холодными каплями не то пота, не то трупного яда, ведь оно у меня лежало в сумке все это время, и только находясь в плену я переложил его в защищенный от выпадения и кражи слот!

Вы выпили Зелье Гения!

Получено очко Параметров: +1 (авто).

Получены очки Навыков: +5 (23).

Получены очки Умений: +10 (31).

Ух! Ай да я! Это же я какое-нибудь умение или навык до полусотни поднять смогу, при моем-то двадцатом уровне! Но сделать этого мне не дал острожный стук в дверь, от которого зазвенели массивные дверные петли…

"Поиск жизни" показал, что там находится всего один человек или живой представитель какой-нибудь другой расы, способной постучаться в запертую дверь.

— Скажите, здесь я могу найти Беса, жреца? — раздался знакомый голос.

— Сестренка! Входи!

Наташка, здесь она носила имя Грымха Иклот, пригнувшись вошла в мою комнату, едва я дал ей доступ. Да уж, как все же непривычно видеть ее в облике двухметровой орчихи шириной в полтора меня!

— Ты куда пропал, мерзавец? И чем это от тебя так пахнет?

— Э… Думаю, что мной.

Духи, полученные мной от бессмертной в Вязьи, были украдены карманниками Драконов, так что с запахом я ничего поделать не мог. Ну, разве что обвинить во всем Дохлятину, требовательно трущуюся сейчас о ноги сестры.

— В общем, я тут было влип в кое-какие неприятности, но удалось выбраться. Так что пару дней провел вне доступа. Зато выяснил кое-что очень важное.

Ташка без особых усилий подняла Дохлю за загривок, словно та была обычной кошкой, а не громадной зверюгой весом больше полусотни кило, и усадила ее себе на коленки.

— Растешь, сестренка, — ухмыльнулся я, глянув ее уровень, — Смотри, не застрянь в этой игрушке, слишком уж она затягивает…

И мы оба вздрогнули, осознав смысл моих слов. Да уж…

— В общем, я выполнил задание, одним из условий которого было полное включение болевых ощущений. Понимаешь?

— И?!

— Ничего. Значит, отключение идет не на программном уровне, а на физическом. И ограничитель стоит в самой капсуле.

Я немного чувствую тепло и холод, ощущаю прикосновения. Значит, какая-то хреновина фильтрует именно боль.

— Но мы же видели сигнал!

— Нужно понять, что и как блокирует болевые ощущения, и почему оно дало сбой. В этом ключ.

— Я поняла, — она кивнула.

Мы помолчали. Наверное, у нее была сотня вопросов ко мне и один из них был главным, но Ташка боялась его задать. А я боялся дать ответ.

— Мы обязательно его найдем… Обещаю, — и покрытая трупными пятнами рука зомби ложится поверх огромной зеленой пятерни орчихи, успокаивая.

— Вань, береги себя, — она не плакала, держалась. А вот я был готов разрыдаться, потому что был так же далек от цели, как и в самом начале пути. И еще ко мне вдруг пришло понимание, насколько я здесь уязвим, несмотря на бессмертие. Если уж шайка каких-то гопников смогла меня так скрутить, то…

Выбросив эти опасные мысли из головы, я завел ничего не значащий разговор об учебе Наташки и пожурил ее за недостаточное усердие. Обычный треп брата и сестры в конце тяжелого рабочего дня.

Когда сестра засобиралась в реал, я попросил оказать одну услугу, снять комнату прямо под моей, а ключ принести мне, не спрашивая, зачем и для чего.

…Она ушла, а на душе у меня было одновременно и легко и тоскливо. Сейчас Ташка наверняка примет душ, выбравшись из капсулы, перекусит настоящей еды, позвонит Пал Палыч и будет ждать его в гости, собирая что-нибудь на стол. А я… А я буду кромсать всяческое зверье, жрать потроха и копировать свитки. Причем, вручную, ведь ошейник еще нельзя было на себя одеть.

Но сперва я наведался в комнату, снятую сестрой. Убедился, что ставни там заколочены наглухо и кроме двери нет никакой возможности попасть внутрь. Снова поднялся к себе и установил точку возрождения под кроватью, предварительно накинув на нее одеяло таким образом, чтобы оно свисало до самого пола. Выложил на нее все, что было ценного и, убедившись, что дверь заперта, а ключи от обеих комнат надежно упрятаны в защищенные слоты, я прикончил себя парой ударов "Молота Правосудия". Заодно и проверил, как работает "Железная кора" — к сожалению, от магического урона, который наносила молитва Экзорцизма, она не защищала, а возможности отключить срабатывание таланта при получении не физического урона, не было. Жаль… Скрипт автоматического закапывания я давно уже отключил, чтобы лишний раз не светить это полезнейшее умение.

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Появился я, как и ожидал, под кроватью, надежно укрытый от посторонних взоров одеялом. И быстро, пока действовал эффект от Побратима Смерти, попытался сместиться вниз, прямо сквозь пол.

Получилось!

Мое тело провалилось сквозь пол (потолок?) и, вопя и размахивая руками, рухнуло на кровать этажом ниже, в снятой сестрой комнате. Нааму, благослови лентяев и любителей копипасты* — все комнаты были совершенно одинаковы, вплоть до цвета занавесок и положения предметов мебели.

Отлично! Закрыв дверь на ключ и тщательно ее забаррикадировав, я снова повторил сеанс экзорцизма себя любимого на точку возрождения, но на этот раз просто выбрался из-под кровати. Теперь в моем распоряжении был замечательный "воскрешальник", скрытый от посторонних глаз и с аварийным выходом на нижний этаж — в замке Драконов этот трюк прекрасно сработал. К тому же, моя комната находилась на третьем этаже и, закопавшись на втором, я провалился бы прямо в гостиничную кухню.

Номер был снят на десять дней, но, разумеется, вернуться я рассчитывал намного раньше этого срока. Окончательно решив вопросы комфортного возрождения (попросту подстелив на твердый пол пару подушек и кусков ткани), я настроил таймер на ранее утро, чтобы успеть до отправления в Ривенку, к мастеру портному: привязать и улучшить свои обновки. Нехотя, вытащил из сумки нож и тушку какой-то ящерицы. Вонзил кончик лезвия в податливое брюхо и провел им вдоль, рассекая плоть. На Ривер опускалась тьма…

Утром я наведался к портному и заказал у него несколько вензелей на экипировку, полученную от Драконов. В результате у меня получился такой комплект обновок: Штаны сурового укротителя (ткань, +4 к Воле и 5 % поглощения урона от животных) с вензелем на +5 к Силе; Сапоги угрюмого мученика (кожа, +3 к Воле, +2 к Удаче, +10 к Здоровью, каждый десятый шаг причиняет боль); Браслет шиповника (+2 к Воле, +2 к Интеллекту). Особенно мне понравились тканевые Затейливые наручи, узор на которых наверняка был скопирован из Камасутры — в общем, было там все очень… затейливо. Зато и давали они +3 к Воле и +3 к Ловкости, но при этом на 3 снижали Харизму. Пестрая лента, Кольца ревнителя и Серьги ревнителя давали еще +15 к Воле, +3 к Интеллекту. По +5 к Силе и Интеллекту вышло от вензелей, которые мастер вышил на наручах и повязке,

одеваемой на голову.

В результате я примерно на четверть просел по Здоровью из-за сниженной Выносливости в сравнении с предыдущим набором, зато Воля выросла аж до 67 единиц.

Впрочем, достаточно было бросить все это добро на алтарь Нааму и сдобрить свою просьбу парой тысяч монет, чтобы добрать еще 5 единиц к Воле и 12 к Выносливости.

Возведение храма шло полным ходом: строители "неписи" и бессмертные работали, не покладая рук. Из грузовых порталов шли и шли материалы, пятиметровый голем ударами своих гигантских кулаков вколачивал сваи, а за всем этим наблюдала разношерстная группа из игроков и жителей Ривенки. Жрец Амалии тоже был здесь и совал свой распухший нос в каждую щель — наверное, пытался уловить эманации Зла.

Алекс заверил меня, что храм будет готов дней через десять, а мой алтарь — примерно вдвое раньше. Так что я мог спокойно отправляться в Библиотеку, путь куда тоже был не близок.

Время, оставшееся до встречи с группой сопровождения, которую мне выдал Маркус, я потратил у аукционного столба, закупаясь чистыми свитками и чернилами. Так же я приобрел Жезл Молний, Перстень Гнили и Перстень Вознесения, заряженные соответственно заклинаниями "Шок", "Разложение" и "Длинный скачок" — подобные вещи здорово выручили меня в Мертвых Копях. Заодно убедился, что не так уж я и богат, потому что после всех покупок у меня осталось меньше 30 000 монет. Это сколько же денег спустил на меня Аарам, когда собирал к походу в Копи? Впрочем, тратил он не свои средства, а то, что получал от Карла.

К полудню я уже был во всеоружии и дожидался своих спутников в назначенном месте, на Площади Кадриэля Четвертого, рассматривая памятник великому генералу, в честь которого и была названа эта площадь. Согласно игровой справке, знаменитый полководец прославился сокрушительной победой в Битве Трех Генералов, когда на одном поле сражения сошли войска трех государств: Империи Сакри, Поднебесного Королевства Чи и Княжества Року. "Подвигом" Кадриэля стало то, что он привел свою, четвертую, армию и просто обрушил ее на останки трех войск, без труда раздавив обессиленных воинов, яростно сражавшихся друг с другом вот уже третий день.

Так что слово "Четвертый" было не порядковым номером генерала в некой семейной иерархии, а просто прозвище, полученное им за то, что он стал четвертой стороной в конфликте трех армий.

— Ты и есть тот Каллиграф, которые отправляется с нами?

Я обернулся. Литос, маг. "Непись". Уровень сорок седьмой.

— Да.

— Там, в Канцелярии, похоже спятили, раз решили отправить… тебя, — презрительный взгляд, которого я был удостоен, лучше всяких слов высказал его мнение обо мне.

— Расист, что ли? — не остался я в долгу.

— Чего? — такого слова в обиходе НИПов не было.

— Говорю, ты что-то имеешь против темных жрецов? Или тебя не устраивает мой уровень?

— Н-нет.

— Тогда в чем проблема?

— Но… но ты же живой мертвяк! И от тебя воняет, как от мертвечины!

— А у тебя прыщ на носу. У каждого есть свои недостатки.

Тот что-то недовольно пробурчал о "выжившем из ума начальстве" и "подвальных крысах, по уши закопавшихся в своих бумагах", но, тем не менее, привел меня к двум другим участникам экспедиции. Ими оказались Взломщик 45-го уровня и паладин 48-го.

Воин Света лишь поморщился, когда увидел меня, но ничего не сказал, а вор многозначительно ухмыльнулся и крепко пожал мне руку. К счастью, в покровителях у паладина числился Рольд Воитель, а не Ракот или, еще хуже, Амалия, так что с ним неприятностей возникнуть не должно было.

— Итак, все в сборе. Путь предстоит неблизкий, так что познакомиться успеем, — взял слово вор, которого звали Шиуссом.

Кстати, он оказался не человеком, а нэкотом — так называлась в Фанмире гуманоидная раса, происходящая от кошачьих. В Империи было мало представителей этой расы, потому что их родиной был южный материк. Нэкоты были домоседами, и покидали родные края очень неохотно. А еще из них получались прекрасные следопыты или воры.

— Сейчас мы прыгнем порталом в Кабирек, небольшой городок в северной части Империи, а уже оттуда на лошадях будем добираться в Библиотеку. Обычно на дорогу уходит три дня, но порою время в тех местах ведет себя… странно, — продолжил он, — Так как я единственный, кто уже бывал там, то настоятельно рекомендую прислушиваться к моим советам. Вопросы?

Лично у меня была их целая куча, но впереди было еще три дня, так что успеется. Похоже, остальные спутники решили так же, поэтому вопросов не было. Ривер был слишком мал, чтобы располагать собственной портальной станцией, так что

перемещать нас должны были "казенным" порталом, созданием которого занимались маги Канцелярии, курировавшей экспедицию.

Кабирек оказался захолустным городком, почти втрое меньше ставшего привычным мне Ривера. Тем не менее, он относился к высокоуровневым локациям, так что и НИПы здесь были уровнем повыше, и архитектура более впечатляла как размерами, так и своей вычурностью. В общем, посмотреть было на что, чем мы и занялись, пока бывалый нэкот добывал для нас лошадей.

Впрочем, я старался держаться поближе к своим спутникам, чтобы не потеряться. Слишком важна была для меня эта поездка.

Шиусс вернулся через часа полтора, ведя наших скакунов. Вот только похожи они были больше на львов, чем на лошадей, разве что с более пушистыми хвостами и длинными ногами… лапами. Тем не менее, это были свирепые хищники, пуст и переученные под седло, о чем явно говорили их мощные клыки, когтистые лапы и голодные взгляды, бросаемые в нашу сторону.

— Знакомьтесь, это кабрисы, специально выращенная из горных кабров ездовая порода. Места здесь опасные, так что лучше этих лошадок нам вариант не найти.

— Надеюсь, они питаются падалью, — недовольно пробурчал маг и почему-то посмотрел на меня.

— Кстати о кормежке. Вот, — к нашим ногам упало два мешка, покрытых бурыми пятнами сомнительного происхождения, — Покормите каждый своего скакуна, чтобы они поняли, кто будет снабжать их едой и не цапнули ненароком за ногу. Седлать и расседлывать вы тоже будете их самостоятельно, потому что никого другого они к себе не подпустят.

Я порадовался собственной предусмотрительности и тому, что еще в Ривере отозвал Дохлятину. Этим "лошадкам" моя питомица на один укус, при их-то уровнях.

Покормив кабрисов, мы под чутким руководством Шиусса их оседлали. Мешки с провизией уже были приторочены к седлам, чтобы напрасно не захламлять наш инвентарь. Наконец, все приготовления были завершены, и можно было отправляться в путь.

Вопреки опасениям, сидеть в седле оказалось удобно, и ничуть не трясло — кабрисы двигались довольно плавно, мягко ступая своими широкими лапами. Но если вдруг они начнут двигаться галопом… Я вспомнил свой поход в виртуальный зоопарк и стремительную погоню гепарда за антилопой. Да уж, во время таких прыжков в седле мне точно не удержаться!

Путь предстоял неблизкий, особого желания общаться со своими спутниками не было, так что я решил осмыслить текущую

ситуацию.

Итак, я довольно быстро набрал аж пять уровней и сейчас еду в место, где находится одна из записок. Как минимум еще в одно можно будет попасть через пару недель при помощи Аарама. Место, где побывал мой друг, допустим, я тоже найду, а вот как быть с загадочным "врагом"? И кого считать таковым? Не Драконов же, в самом деле.

Кстати, о них. Конечно, благодаря клану Кровавых я неплохо приоделся, поднял три уровня и смог прорастить в себе Семя, но на этом позитив заканчивался. Так просто они с меня не слезут: по крайней мере погост и Западные Ворота для меня теперь закрыты, скоро, наверняка, они перекроют казармы и аукционы. Но самым печальным была даже не потеря удачной точки возрождения, а то, что пользоваться услугами информаторов Урсуса было тоже опасно. А значит, я снова отрезан от форумов и иных источников информации по игре и реальному миру. Досадно.

Скоро будет готов мой алтарь в Ривенке. А это позволит мне расширить свою сеть и быстро перемещаться между тремя населенными пунктами: Малой Ривенкой, Вязьей и Гиблыми Озерками. Ну и прирост Благодати будет повыше.

Но, опять же, Озерки и Вязья засвечены перед Кровавыми Драконами. Наверняка там тоже есть наблюдатели клана. Или, еще хуже, в чьи-нибудь светлые головы придет здравая мысль разрушить мои алтари. Аарама сдавать им никак нельзя, сотрудничать с ними он не станет, скорее, пойдет на обнуление, приняв бой…

Впрочем, была у меня одна идея, но сейчас куда важнее Серая Библиотека. Нужно было побольше разузнать о ней, раз уж запросить информацию через жезл Урсуса я не могу, не выдав свое местоположение охотникам Драконов.

— Господин Шиусс, что вы знаете о месте, куда мы направляемся? — спросил я у проводника.

— Собственно, предлагаю вам всем послушать, — нэкот перестроил своего зверя таким образом, чтобы тот оказался примерно между нами троими.

И он начал рассказ.

Давным-давно существовал полумифический Орден Призраков. То ли магов, то ли священников, то ли воров а то и вовсе — некая таинственная раса решила взять себе такое обозначение. Известно было только одно: Призраки были стремительны, неуловимы и невидимы. А еще они охотились за знаниями. Проникали в частные коллекции и в храмовые библиотеки, в королевские сокровищницы и в древние

могильнике, вынося оттуда лишь определенные вещи, отбираемые по одним лишь Призракам ведомому принципу.

Вопреки распространенному мнению, похищали они не только книги и свитки, но и другие предметы, начиная от могущественных артефактов и заканчивая простыми деревянными ложками с крестьянских столов. Как? Почему? Для чего? Ответа на эти вопросы не было даже у Тайной Канцелярии.

Куда все это девается, тоже было неизвестно. Сам Орден давно уже пропал, растворился в веках, оставив после себя только множество ничем не подтвержденных слухов и легенд. И Библиотеку. Однажды там, где всегда были голые скалы, покрытые морозостойким лишайником, появилось здание.

Высокий каменный прямоугольник без окон и дверей, бросающий вызов северным ветрам и любопытству сотен исследователей, которые объявились здесь почти сразу. Ни хитростью, ни силой, ни с помощью магии не удалось пробить эти стены. Пыл жаждущих проникнуть в загадочную крепость поиссяк, когда у каменного куба объявился Тару, известный охотник за сокровищами. На глазах у всех он спокойно подошел к стене, достал что-то сверкающее и приложил к камню.

Тот потек, словно истаявший на солнце воск, и появился проход.

Слишком поздно понял Тару, какую глупость он совершил, показав ключ так явно. Не уберегли его ни мощные артефакты, ни предусмотрительно наложенные заклятья — охотника буквально разорвали на части наблюдавшие за этим исследователи и грабители, стараясь завладеть ключом, а потом схлестнулись друг с другом.

Не один десяток тел украсил покрытую легкой утренней изморозью поляну, прежде чем схлынула ярость и жажда крови, обуявшая всех. Но было уже поздно — ключ был сломан. От него остался лишь жалки обломок с загадочным символом. Знаком Ордена Призраков. До сих пор неизвестно, как удалось Тару завладеть таким сокровищем и почему он не воспользовался им тайно. Возможно, он и сам не понимал, что делает, попав под власть охранных чар Библиотеки.

Открытый ключом проход никуда не пропал. Небольшой, едва ли выше человеческого роста прямоугольник в несокрушимой стене манил и притягивал к себе сотни и сотни охотников за сокровищами Ордена. Открытая сверь словно приглашала войти внутрь. И смельчаки входили… Входили, чтобы больше никогда не вернуться.

Призраки умели оберегать свои сокровища. Не один десяток лет понадобился, чтобы частично изучить подстерегающие внутри

опасности и ловушки. Стало известно назначение этого здания — это была библиотека, в которой хранились книги и свитки, похищенные членами мистического Ордена в различных уголках Фанмира.

Сторожевая система Серой Библиотеки была устроена таким образом, что только самые сильные, хитрые и искусные могли попасть к бесчисленным стеллажам, хранящим на своих полках знания. Но и это не давало никакой гарантии — заклятья постоянно менялись и обновлялись, снова и снова испытывая тех, кто жаждал прикоснуться к этим знаниям. Невозможно было заранее придумать какую-то схему или спланировать свои действия, потому что неизвестно было, какие сюрпризы преподнесет Библиотека через пять, десять, двадцать минут.

Пройти или пробиться через внешний круг защиты, попасть к книжным полкам, схватить, что оказалось под рукой и попытаться выбраться назад — вот и вся тактика. Каждая лишняя минута, проведенная внутри, снижала шансы на выживание.

— Внешний круг защиты постоянен. Это набор из нескольких магических сущностей, патрулирующих периметр на некотором удалении друг от друга. Туман Смерти, Кольцо Пламени, Ледяное Облако, Терновая Стена, Песчаная Буря, Стальной Рой и Безмолвный Смерч. Известны и способы борьбы с ними. Всех избежать не удастся, потому что не пройдя сквозь них — невозможно попасть внутрь, но можно защититься или как-то смягчить действие.

— Самые простые — это Лед и Пламя, достаточно просто окружить себя щитом, оберегающим от этих стихий, — подтвердил маг. — Ну и герметичная броня или непроницаемая круговая защита сможет уберечь от смертельных жал Роя, состоящего из мириадов стальных комаров.

— Верно. Так же можно пробиться через Терновую Стену или просто разрушить ее. А вот через Смерч и Туман еще никому не удавалось пройти. Первый разрывает на части все, что в него попадает, а второй — убивает саму жизнь.

— А как же големы или нежить?

— Проходят. Но толку от них внутри? Разве что хапнуть, что плохо лежит, и бежать назад.

— Но ведь так обычно и делают, сам же говоришь.

— Не совсем. При достаточной сообразительности и умении импровизировать, можно попытаться обойти ловушки внутри и отыскать что-нибудь поценнее, а то и вовсе нужную книгу. Если знать, за чем идти.

— А мы знаем? Какие книги нужны нам и где они лежат?

Ответа на свой вопрос я так и не получил. Пауза

затягивалась, и нарушил ее паладин:

— Ты не рассказал, что ждет нас внутри.

— Верно. Слушайте. Сами залы с книгами разделены на шестьдесят четыре одинаковых по размеру участка, подобно шахматной доске, там даже квадраты на полу расчерчены, отделяющие эти зоны. В каждом квадрате — свой сюрприз…

Со слов нэкота выходило, что Библиотека это не просто надежно защищенное сложными заклятьями хранилище, но и едва ли не живое существо! Потому что она отслеживала перемещение чужаков внутри себя и постоянно обновляла ловушки.

Таковых было три типа: убийственное заклинание, призванное существо или воплощенный кошмар жертвы.

— Это ожившие сущности из хранящихся там книг. Случайная книга, случайная страница и случайный эффект, нацеленный на уничтожение тех, кто оказался в охраняемом квадрате. Это может оказаться все, что угодно, начиная от жутких инферналов со страниц какого-нибудь трактата по демонологии и заканчивая падающими из ниоткуда клинками из рыцарской баллады. Шестьдесят четыре разных ловушки или твари.

Вор умолк и указал на неприметную тропу, сворачивающую к лесу, и направил своего кабриса в ту сторону. Мы проследовали за ним. Проводник сверился с картой и, убедившись, что мы едем в правильном направлении, продолжил:

— Даже если тебе повезло наткнуться на тварь или заклинание, которое оказалось по зубам, не стоит радоваться. Ровно через три минуты ловушка в зачищенном квадрате обновится. И что это будет — опять же, неизвестно. Обычно охотники за знаниями стараются выбирать те участки, которые им по силам, быстро разбираются с охраной и, пока есть время до обновления, хватают то, что выглядит ценным, и отступают на другой квадрат, где опасность известна и с ней можно справится. На все это — ровно три минуты. Раз в час все ловушки, опять же, меняются — наверное, чтобы нельзя было их изучить, находясь в безопасном месте, и спокойно разработать методы противодействия.

— А если попробовать пробежать? — это снова паладин.

— Не выйдет. Сектора отделены незримой и непроницаемой стеной, которая стоит, пока не будет обезврежена ловушка. Кстати, твари и заклинания своих участков не покидают, так что стравить их вместе тоже не получится.

— Телепортация? — прервал свое молчание маг.

— Не действует. Массовые атаки и заклинания тоже ограничены стенами, разделяющими сектора.

— Невидимость? Фантомы?

— А вот это как раз сработает, но не со всеми тварями и заклятьями. Слишком многое зависит от слепой удачи. А некоторые считают, что Библиотека изучает попавших в нее жертв и подбирает ловушки для них специально, и не бросает против Мага Огня огненных тварей или заклятия этой школы.

— Поэтому големы и прочие искусственные создания там бесполезны, — подытожил я.

— Верно. Хорошая подготовка к возможным опасностям, импровизация и умение приспосабливаться — вот что будет важно там.

— Ожившие кошмары — что это? Какие-то призванные твари?

— Из памяти жертвы берется образ, перед которым та испытывает страх смерти, и воссоздается в точности. Но это, скорее, ловушка рассчитанная специально на бессмертных. Искусственные сознания не ведают страха, а лично я давно уже перерос свои и знаю, как справиться с ними.

— А я слыхал, что мастер Храмм создал специального голема для того, чтобы добывать книги из библиотеки. Оснастил его разными боевыми и защитными заклятьями, особой броней, кучей разного оружия… Он изучил все ловушки, о которых известно, и попытался предусмотреть способы защиты от каждой из них, — блеснул познаниями маг.

— И как?

— Пока ни у кого не нашлось столько денег и смелости, чтобы купить этого голема.

— Верно. Потому что там, внутри, сотни тысяч книг, и опасность может сойти со страниц любой из них. Всего предусмотреть просто невозможно… Мало попасть вовнутрь — нужно еще выбраться наружу с тем, что удалось раздобыть.

— А телепортация не работает…

— Верно. Поэтому некоторые нанимают бессмертных, тем удается вынести больше, они ведь не рискуют своей памятью и опытом. Но таких смельчаков очень мало…

Два дня спустя я понял, почему игроки не хотят соваться в Библиотеку, а пока же я обдумывал услышанное и пытался придумать какой-нибудь план.

Путь к Библиотеке, несмотря на все страшилки, оказался достаточно простым: благодаря заклятьям мага животные и прочие твари обходили нас стороной, а с теми, на кого не действовала отпугивающая магия, с легкостью справлялся паладин. Я же, чтобы не тратить время даром, занялся шитьем и чистописанием. Каждую свободную минуту уделяя прокачиванию

Портняжного Дела и Каллиграфии. Мои спутники, поначалу, лишь ухмылялись и подшучивали над моими занятиями, но на второй день пути маг сам подсел ко мне и протянул несколько свитков:

— Возьми. Можешь оставить себе, но сделай копии для меня и остальных. Пригодятся.

Я глянул на заклятья. "Болеутолитель", "Исцеление перелома", "Ментальный щит", "Мгновенная неуязвимость" и "Самоубийство" — все 30-35-го уровня, как раз под мой навык. Ого. Судя по голосу, чародей был серьезен, что не улучшило моего настроения.

А на третий день пути на нас напали, и маг погиб в первые же секунды боя, так и не успев использовать ни одного заклинания или свитка…

Глава 20. Серая Библиотека

Реальный мир, где-то в Нью-Петербурге

нелегальная мастерская по ремонту вирт-капсул…

— Давай, Палыч, врубай! — молодой мастер, одетый в костюм-изолянт, махнул рукой.

Бывший фээсбэшник глубоко вдохнул и нажал на маленькую оранжевую кнопку. Стоявшая перед ними вирт-капсула замигала разноцветными огнями, словно цветомузыкальный аппарат древности.

— Ага. Термозащита тоже работает. Попробуй подать напряжение. Давай с шагом на десятую стандарта. Вон тот регулятор крути и следи за стрелкой.

Пал Палыч послушно взялся за ручку регулятора и медленно повернул ее, не сводя взгляда со стрелки. Молодой человек в изолянте подошел к вирт-капсуле, внимательно изучая перемигивания огоньков, а потом зачем-то хлопнул по панели настройки ладонью.

— Поддай жару, Палыч! Еще десятую!..

С этим "гробом", который непонятно как и где раздобыл отставной безопасник, они возились уже четвертый час, испытывая его на прочность как в прямом, так и в переносном смысле. Заливали водой, жарили, морозили, отключали некоторые блоки, внимательно отслеживая работоспособность разных узлов. Саркофаг был сделан на совесть и, несмотря на все измывательства, не только работал, но и оберегал находящегося внутри игрока. Разумеется, это был не живой человек, а манекен с кибернетической системой имитации жизнедеятельности, снабженный сотнями всевозможных датчиков и приборов измерителей.

— Еще на одно деление давай!.. Проклятье!

Крохотная искра проскочила между капсулой и рукой юноши, и тот инстинктивно дернулся, опрокидывая стоявший позади столик. Инструменты, сталкиваясь друг с другом, посыпались с мелодичным звоном на пол, покрытый изоляцией.

— Толик, тут какая-то стрелка скаканула, — подал вдруг голос Пал Палыч.

— Где, покажите… Мммать! У меня второй контур выпрямителя сгорел нафиг.

— Мы что-то не так сделали?

— Нет, Палыч, это не мы, это долбаные энергетики, которые с бородатых времен все никак нагрузку на наш район никак не пересчитают. Вот оно и скачет.

— А вон та пимпа мигает у тебя на экране, это так и должно быть? — старик кивнул в сторону висящей в воздухе проекции с бегущими рядами цифр и графиков.

— Оп-па. Поздравляю, Пал Палыч, мы его таки сделали. Точнее, наши энергетики. Сгорел ваш саркофаг к едрене фене. И мой манекен тоже.

— И что теперь?

— Теперь я буду смотреть показания "черного ящика" и смотреть, что и как горело, ну а вы — искать новый саркофаг и ящик хорошего пива!

Таким нехитрым образом распределив фронт работ, молодой человек вернулся к саркофагу и начал вскрывать панель, под которой находились механизмы ручного вскрытия крышки, которую заклинило намертво, а безопасник отправился по своим делам. Разумеется, через магазин…

Виртуальность "Мира Фантазий"

в нескольких часах перехода от Серой Библиотеки…

Их было двое. Такие же, как наш отряд, охотники за знаниями Библиотеки, или просто грабители, поджидавшие очередную экспедицию — мы так и не узнали. Наверняка такие засады были обычным делом, ведь в хранилище знаний Ордена Призраков отправлялись лишь хорошо снаряженные отряды, с приличным запасом артефактов и заклинаний, способных справиться с ловушками Библиотеки. Кусочек лакомый, но и риск огромный…

Стрелок и берсеркер, 56 и 57 уровней, что ставило нас в очень невыгодное положение.

Точно пущенная стрела пробила горло нашего мага, на середине произносимого им защитного заклинания: то ли какие-то чары предупредили чародея об опасности, то ли просто интуиция. Сам лучник по-прежнему оставался невидимым, используя маскировки.

А потом с яростным воплем из кустов выскочил орк, вооруженный двуручным мечом, и одним махом преодолел разделявшие нас десять метров, обрушиваясь на Шиусса. Нужно заметить, что цели они выбрали очень грамотно — убить с одного

удара одетого в доспех паладина практически нереально, даже имея преимущество во внезапности и разницу в десять уровней, а вот мага или вора вполне возможно. Ну а я и вовсе был для них не опаснее мухи.

Но нэкот не стал дожидаться удара, а просто исчез, уйдя в невидимость. В отличие от класса Убийцы, он не мог находиться в ней долго, но чтобы не попасть под удар берсерка, и этого хватило.

Орк не стал тратить время на поиски ускользнувшей цели и переключился на паладина, разворачиваясь на одной ноге и обрушивая сильнейший удар на подставленный щит.

— Осторожно, стрелок! — напомнил невидимый вор, и тут же в дерево, от которого раздавался голос, вонзились и задрожали две стрелы.

"Поиск жизни" показал, что наш чародей действительно мертв, а также высветил пятно в кустах метрах в тридцати от дороги. Одно, значит, нападавших было всего двое.

— Он там, в кустах! — крикнул я и бросил в то место "Гнус" и "Болотный Огонек", помечая место.

— Принял, — раздался шепот совсем рядом, и ветка кустов у дороги едва заметно вздрогнула, отмечая местоположение вора, отправившегося за стрелком.

Положение воина было незавидным. Орк наседал, обрушивая на него молниеносные удары, и паладин только и мог что подставлять под них свой щит, который уже треснул. Еще один-два таких удара, и он расколется.

— Укрепи дух мой и тело! — рявкнул паладин, и его окутало едва заметное сияние.

Он шагнул в сторону, пропуская очередной удар, и наступил ногой на меч, вонзившийся в землю там, где только что стоял воин. Сильный удар щитом в лицо заставил орка отшатнуться, выпуская оружие из рук, а летящий следом клинок ударил прямо в лицо, рассекая его на две неровные половины.

Однако, разница в уровнях все же сыграла свою роль, и удар, который в обычном случае оказался бы смертельным, лишь нанес страшную рану, но орка это не остановило. Что-то злобно прорычав, он наотмашь ударил кулаком, отбрасывая воина на несколько шагов от себя, схватил с пояса зелье и быстро его выпил. Жуткая рана, разделившая его лицо пополам, начала заживать на глазах. Вторая склянка полетела во встающего с земли паладина. Разбившись, она тут же окутала его клубами желтого дыма.

— Не дыши! — прокричал я.

Но это был не яд, а какая-то замедляющая дрянь. Движения

воина Света стали медленными и плавными, словно тот был под водой. Он не смог помешать орку вернуть свое оружие, и вот уже снова тяжеленный двуручник обрушивается на вовремя подставленный щит. Тот окончательно треснул, и пополам не развалился лишь из-за пары металлических полос, кое-как державших обломки.

Орк ухмыльнулся и, демонстративно неторопливо, начал свой замах…

Я уже раскручивал пращу. Не только орки умеют здесь банками швыряться.

"Быстрый бросок"!

Пущенный мною снаряд на долю секунды опередил меч. Стекло брызнуло исчезающими прямо в воздухе осколками, и зелье залило весь щит.

Зелье ремонта, разумеется. Самое сильное из моих запасов, на две тысячи единиц.

— Гарррых! — прорычал берсерк, когда его грозное оружие ударило в целехонький щит. Он отскочил в сторону и приготовился выполнить какой-то хитрый прием, чтобы использовать свое преимущество в скорости.

— Шаг влево! — крикнул я в групповой чат, одновременно создавая "Болотный Огонек" прямо перед лицом орка, и тут же бросая в него "Лихорадку".

Увы, разница в уровнях была слишком велика, и моих жалких потуг помешать ему, берсерк даже не заметил. Тяжелый клинок вонзился в бок воину, опрокидывая того, и уводя его полоску здоровья в красный сектор. Раненый паладин упал на одно колено и оперся рукой на землю. Следующий удар станет последним, и это понимали все.

— Очисти мысли мои и тело мое, от зла и магии зловредной, — прохрипел паладин молитву.

Но было уже поздно. Смертоносный клинок, подобно лезвию гильотины, падал прямо на него. Из такого положения даже не будучи раненым, он ни за что не смог бы уклониться от удара.

— Щит Веры! — подобно паладину, вслух прокричал я, одновременно накладывая на него эффект.

Двуручник наткнулся на непроницаемый купол, окруживший воина. Две тысячи накопленной мной Благодати ушли в ноль от одного удара, и защитный эффект погас.

Удивленный орк неуверенно шагнул назад и… захрипел, поднимая руки к горлу, из которого хлынул поток густой темной крови, заливая доспех. Ноги гиганта подкосились, и он рухнул на тропу.

— Я смотрю, вы без меня не скучали, — ухмыльнулся нэкот,

проявляясь, — Стрелок тоже готов…

Быстро обобрав тела, в том числе и нашего павшего сопартийца, мы поровну разделили трофеи — несколько элементов доспеха, кинжал и с полдесятка свитков. Свою часть добычи я тут же принес в жертву Нааму, чтобы хоть как-то восполнить растраченную Благодать, да еще и сверху накинул десять тысяч монет — не та ситуация, чтобы жадничать. Кабриса погибшего мага пришлось отпустить — Шиусс заверил нас, что зверь отыщет обратную дорогу.

Остаток пути проделали молча и без происшествий. Здание Серой Библиотеки, показавшееся впереди спустя четыре часа, едва мы выехали из лесу, меня откровенно разочаровало. Обычная невзрачная коробка, которую не сразу и заметишь на фоне окружающих скал. Хотя, возможно, такой неказистый вид был задуман создателями Библиотеки умышленно, чтобы поменьше привлекать внимания.

— Сейчас начнется, — предупредил нэкот, и я с опаской покрутил головой по сторонам, выискивая опасности, но ничего подозрительного не заметил.

Смысл слов вора стал понятен лишь пару часов спустя, когда само пространство начало выкидывать коленца, то сжимаясь, то растягиваясь, а то и вовсе изгибаясь. То серый прямоугольник Библиотеки едва виднелся на горизонте, а вот до него уже рукой подать, но тропа скрутилась, подобно мучающейся желудочными коликами змее, а потом наша цель и вовсе где-то за спиной маячит. Расстояния и направления потеряли всякий смысл, и мы могли только двигаться прямо к зданию кратчайшим путем, надеясь, что вся эта пляска скоро прекратится.

На то, чтобы преодолеть последний километр-два, у нас ушло никак не меньше десяти часов. При этом Шиусс запретил останавливаться и устраивать привалы, иначе пришлось бы все начинать сначала. Что же тогда внутри творится, если уже на подходе к Библиотеке такие чудеса происходят?

— Все! Прибыли, — выдохнул паладин и сполз на землю.

Я же и вовсе просто вывалился из седла, потеряв при этом пару десятков единиц здоровья. Вот только мои спутники не спешили снимать седельные сумки, а просто стояли и смотрели на меня.

— У меня что-то не так с лицом?

— Извини, Бес, но дальше ты пойдешь один, — откашлявшись, заявил паладин.

— Приказ был только доставить тебя к Библиотеке. Мы думали немного поживиться там, внутри, но без мага у нас ничего не выйдет.

— А как же бумаги? Копии ценных книг?

Нэкот рассмеялся:

— Ты действительно думаешь, что подобное возможно в Тайной Канцелярии? Обычный трюк, чтобы официально провести по бумагам неофициальные расходы. Будь жив Литос, все было бы намного проще, но без магической поддержки… Ты здорово помог нам там, на тропе, но…

— Вот, держи, — паладин протянул мне пару свитков, снятых с тела погибшего чародея, — Я бы попросил благословения для тебя у своего покровителя, но как бы не стало только хуже.

— Запомни: лучше заранее присмотреть квадраты, охраняемые тварями попроще, чем соваться туда, где притаилось невидимое заклинание. Можно швырнуть туда что-нибудь, но на предметы реагируют не все заклятья, к сожалению. Внешний круг тебе лучше проходить через Огонь и Холод, вот, возьми свитки с защитой от этих стихий. Ну и, как я понимаю, Смерть тебе тоже не страшна.

— Удачи тебе, жрец, — отсалютовал паладин.

— Мы будем ждать тебя ровно сутки. И не держи на нас зла. Заклятья Библиотеки подстраиваются под максимальный уровень вторгшийся в него, так что без нас твои шансы только увеличатся. Просто подожди часок, когда окажешься внутри, пока защита не обновится.

Да уж, неприятно. Впрочем, их можно было понять, а уж с учетом новости о переменной силе ловушек внутри Библиотеки, так и вовсе присутствие таких высокоуровневых персонажей только навредит. А значит, теперь я теперь сам по себе.

Вход в здание был примерно два метра высотой и шириной. Обычный проем в каменной стене, без каких-либо намеков на двери или другие запирающие приспособления, словно кто-то вырубил или вырезал его в скале, да так и оставил. Сами же стены Библиотеки были покрыты царапинами, выбоинами, черными подпалинами и прочими следами, оставленными за время многочисленных попыток проникнуть внутрь.

Последний раз оглянувшись на "неписей", я шагнул внутрь. Согласно разъяснениям Шиусса, за проходом длиной в пять шагов будет внешний периметр защиты — коридор шириной метров десять, опоясывающий все здание. Именно по нему и "путешествуют" все эти Облака Смерти и Ледяные Облака, охлаждая пыл охотников за знаниями.

Так оно и оказалось. Едва каменные своды над моей головой разомкнулись, как задумчивая тишина, царившая в проходе и заглушавшая даже звук моих шагов, сменилась множеством разнообразных звуков. Здесь был и рев бушующего пламени, и

стоны замученных грешников и даже мерзкий комариный писк, доносившийся издалека.

А прямо передо мною кипело и клубилось морозное облако, усеивая пол снежинками. Ледяное Облако! Сквозь него мне удалось рассмотреть несколько дверных проемов в противоположной стене. До ближайших было около двух десятков шагов, а значит, одним утренним морозцем мне не отделаться, чтобы попасть в залы Библиотеки.

И куда податься? Слева от облака, медленно плывущего против часовой стрелки, ничего не было видно, а вот перед ним сплошным валом шла стена из переплетенных колючих ветвей. Исходя из слов нэкота, невидимым мог быть только Безмолвный Смерч, разрывающий все и вся в клочья, а значит, мне направо, в Терновую Стену!

Повесив на себя заклинания "Ледяного Щита" из свитка, полученного от вора, я бросился прямо в бушующую метель, прикрывая глаза.

Вы получили урон: 0 (8 — 8Б, физический)!

Вы получили урон: 0 (6 — 8Б, физический)!

Вы получили урон: 1 (9 — 8Б, физический)!

Вы получили урон: 2 (10 — 8Б, физический)!

Вы получили урон: 0 (6 — 8Б, физический)!

Проклятие снежинки! Все неприкрытые одеждой части тела были изрезаны, и пришлось съесть Заячье сердце из своих запасов, чтобы восстановиться. Да и +20 % к скорости бега не будут лишними.

Расстояние между двумя "стражами" — 3 шага, вполне достаточно, чтобы сбросить с себя эффект защиты от холода и повесить "Огненный Барьер", оберегающий от пламени. Два свитка "Огненного Шара" не только проделали приличную просеку в колючих зарослях, но и воспламенили их. Вот тут защита от огня и пришлась кстати.

Пробираясь к двери, я заметил следующий проход шагах в десяти дальше. Значит, каждые двадцать метров — новая дверь, и каждая из них наверняка ведет в свой сектор. И чтобы попасть к следующей, нужно пройти как минимум двух "стражей", или…

…или двигаться вместе с ними! Например, вместе с Терновой Стеной, прорубив внутри нее проход. Конечно, колючие ветви стремительно отрастали снова, но пламя тут же сжигало новые побеги. Одна проблема — так быстро идти я не мог даже с учетом прибавки от съеденной зайчатины. Совсем чуть-чуть не хватало!

"Поиск следа"! Две аккуратные цепочки следов, едва заметные из-за своей давности, но и этой малости оказалось достаточно, чтобы сработал талант "Взятие следа", позволявший

передвигаться на 10 % быстрее, и теперь я мог целую минуту "путешествовать" внутри колючей ловушки.

Быстро качаюсь двери рукой. Та распахивается, открывая моему взору комнату, на полу которой извиваются и шипят десятки огромных змей. Значит, шагаем дальше.

За следующей дверью — пустая комната. Брошенный туда снаряд от пращи ни к чему не привел, а значит, заклятье ждет, пока я заявлюсь туда сам. Фигушки!

Через 20 секунд я потеряю в скорости и окажусь в объятьях ледяной бури.

"Призыв питомца", "Воссоединение духа", бросаю Дохлятине еще одно Сердце и приказываю его сожрать. Она получает +20 % к скорости, а вместе с кошкой и я, благодаря духовной связи. Еще 95 секунд у меня есть, а это два или три прохода…

За второй дверью бушевало яростное пламя. Допустим, я использую еще один свиток защиты, но что потом? Пока сектор не будет очищен или ловушка не обезврежена, дальше мне не пройти.

Запустив еще один "Огненный шар" в густое сплетение ветвей, я снова бегом бросился в свой вот-вот ушедший "поезд", в самой середине которого жалобно мяукала потерявшая меня кошка. Мысленно приказав Дохле прыгать в следующую дверь, я последовал за ней, едва поравнялся с проходом. В дверном проеме оказался небольшой, примерно полтора на полтора метра безопасный пятачок, где можно было отдышаться и осмотреться. Если и здесь не повезет — придется снова ждать "терновый экспресс", чтобы двинуться дальше.

К моей ноге жалась Дохлятина, настойчиво пытаясь уткнуться носом в ладонь. Видать, такой вид транспорта ей тоже не понравился. Ну-с, чем нас порадует очередная ловушка?

Это был минотавр. Громадная двуногая тварь с бычьей головой и увесистой обоюдоострой секирой в мощных лапах. 74-ый уровень, так что и думать было нечего, чтобы пройти через защитный барьер. Да и вообще нет смысла соваться, пока ловушки рассчитаны под персонажа такого уровня.

Так мы вдвоем и простояли целый час, который я потратил на изучение скорости движения "стражей" по внешнему периметру защиты и их очередности.

А потом на краткий миг погас свет. Даже ночное зрение не помогло мне пронзить наступившую тьму. Судя по тому, как прижалась к моей ноге кошка, она тоже ничего не видела. Но вот наваждение ушло, и прямо передо мною вместо отвратительно пищащего облака стальных мошек заревел, раскручиваясь, огненный круг. Значит, эти ловушки тоже обновляются! И мне

придется изучать их заново.

А за моей спиной уже не было никакого минотавра и вообще было пусто.

— Рискнем? — обратился я к Дохле, но она на меня посмотрела так, словно я предлагал дружно повеситься на главной площади столицы в теплый майский денек.

Бросок снаряда на этот раз привел ловушку в действие, и прямо из мраморного пола вверх у стремились десятки острейших лезвий. Пару секунд они хищно дрожали, а потом снова спрятались.

Второй снаряд — и снова подземные клинки рассекают воздух.

Третий. Четвертый. Пятый…

После десятого броска я, наконец, шагнул через незримый барьер сам, предварительно прикрывшись "Щитом Веры". Дело в том, что эти лезвия всегда появлялись в одном и том же месте, и было несколько безопасных зон, в одну из которых я и попробовал попасть.

Свист рассекаемого воздуха — и буквально в трех сантиметрах от меня вибрирует клинок, отражающий тусклый свет факелов, которых сотни висят на стенах. Похоже, пожарная инспекция здесь если и появлялась, то на общих основаниях, пробиваясь через все ловушки и преграды.

— Мяв, — с укоризной смотрит на меня Дохля, которая так и осталась стоять в дверном проеме.

И что теперь?

Дождавшись, когда клинки снова скроются, делаю второй шаг. И снова дрожат лезвия, вырвавшиеся из мраморного плена. Теперь я могу рассмотреть их ближе. В полу не видно ни щелей, ни каменной крошки — никаких признаков повреждений, словно клинки нематериальны.

Увы, бросок камнем показал, что это не так. Дождавшись, когда они снова войдут назад в пол, я достал и положил на пол стальной наплечник, мой трофей с тела убитого берсерка.

"Бдзыыыннннь!" — подземный клинок не выдержал и сломался, уткнувшись в сталь.

Похоже, вместо законов физики сработала игровая логика — вместо того, чтобы просто отбросить трехкилограммовый элемент доспеха, 20-ти уровневый клинок разлетелся вдребезги, ударившись в броню, рассчитанную на игрока 60-го уровня.

Живем! Через десять минут все клинки были сломаны, и нужно было решать, куда двигаться дальше. Переходить можно было только в смежные сектора-квадраты, которых оказалось три.

Прямо напротив прохода нас ждала трехголовая тварь,

напоминавшая теленка с крокодильими головами. 23-ий уровень. Терпимо, но это если не будет других вариантов.

Слева в самом центре крутился самый настоящий водоворот, в пене которого я даже различил несколько досок и весло. Перехватив мой взгляд в ту сторону, дохля попятилась назад, демонстрируя нежелание купаться. А вот мне помыться не мешало бы, но только не в таких экстремальных условиях.

Справа было пусто, и бросок камня не дал никакого результата. Отправить туда, что ли, питомца?

Две минуты до обновления ловушки, а я еще ничего не придумал. Драться с крокодило-теленком или проверить пустой квадрат? Или нырять в водоворот, благо воздух мне не особо-то и нужен?

— Дохля, туда! — указываю я отдаю приказ.

Кошка послушно прыгает, и нас разделяет едва-едва заметный прозрачный барьер. Ловушка активировалась, и сверху на Дохлятину начал опускаться потолок.

— Мяв, — и нет в этом ни обиды, ни упрека, только глубокая тоска.

Ну уже нет! Конечно, сплющенную кошку таскать с собой намного удобнее, но зачем такая нужна? Детишек пугать если только… Отзываю питомицу, и та пропадает. Теперь призвать ее можно будет только через час, и я отступаю в дверной проем, пока ловушка не обновилась. Значит, нужно ждать подходящий "транспорт" и смотреть, что Библиотека приготовила дальше.

Самое неприятное было то, что я понятия не имел, где и что нужно искать! А значит, нужно осмотреть все помещения и пройти все ловушки. Или нет? Делать все равно было нечего, так что я решил поэкспериментировать.

"Поиск жизни". "Поиск нежити". "Сверхъестественное чутье"… Стоп! А что это там виднеется через один квадрат, помеченное как "священное место" — уж не алтарь ли?..

В последние мгновенья успел я выскочить из квадрата в безопасное место, к дверному проему. Откуда-то сверху вдруг ударил светящийся луч, не дотянувшийся до полка всего на какой-то метр. Там, где он заканчивался, появилась полупрозрачная книга, обложку которой я не успел рассмотреть. Она раскрылась, и страницы беззвучно начали перелистываться, все быстрее и быстрее, а потом вдруг замерли, и книга осыпалась на пол снопом ярких искр, и все пропало: и луч света, и призрачное изображение и рассыпавшиеся искры.

Зато в центре очерченного узором квадрата на полу появилось новое действующее лицо.

Ледяной демон (монстр). Элементаль льда 25-го уровня.

Здоровье: 300/300

Сильные стороны: неуязвимость к холоду, защита от магии Воздуха и Воды.

Свитков с огненными заклятиями у меня было достаточно, так что здесь вполне можно было прорываться дальше. Правда, так и оставался нерешенным вопрос, куда именно. Но сперва я хотел попробовать добраться до алтаря, или что там отреагировало на умение поиска священных мест.

Дождавшись, когда со мной поравняется смертоносный туман, издающий жуткие стоны и хрипы, я вбежал в него и помчался вдоль стены. Туман Смерти двигался быстро, но до следующей двери я как раз успел добраться, всего на пару шагов разминувшись с тучей стальных насекомых.

Непонятный предмет был похож на мраморный постамент, на котором лежала мраморная же книга, страницы которой были вырезаны, застывшими в момент перелистывания невидимой рукой. Работа была очень тонкая — не только каждый листок, но и символы на них были вырезаны очень тщательно и аккуратно, вот только со своего места я так и не смог ничего разобрать. Или язык был мне не знаком. Проверка показала, что именно это место и помечается, как место сверхъестественной силы, но как-то уж слишком слабо.

Нужно было подобраться поближе, но как?

Я бросил снаряд, но притаившееся заклятье не клюнуло на мою приманку. Пришлось вешать на себя "Щит Веры" и, надеясь на то, что с одного удара меня все же не убьет обновившаяся под мой уровень ловушка, я шагнул в квадрат.

Две призрачные фигуры соткались прямо из воздуха и шагнули ко мне, вскидывая клинки над головами. Просмотреть их свойства мне так и не удалось, а значит, это были не монстры, а какое-то заклинание. Выяснять на своей шкуре, какое именно и сжигать ценную Благодать я не стал:

"Закопаться!"

И мое тело погрузилось в мраморный пол. Поставив таймер на час, чтобы не пропустить время обновления ловушек, я начал размышлять. Итак, 64 квадрата, примерно по 10–12 метров каждый. Вдоль стен каждый второй квадрат пуст, и играет роль "предбанника" — именно в них ведут двери. А вот в тех секторах, что находятся дальше или между двумя проходными, в углах на расстоянии около метра от барьера стоят по четыре шкафа-тумбы шириной в пару метров и высотой до самого потолка (метров пять). Как я успел рассмотреть, книги стоят с каждой из четырех сторон такого шкафа. А взобраться наверх можно было по какому-то подобию узкой лестницы, врезанной по углам шкафов и

посреди каждой стороны. При достаточной сноровке по ней можно было и вокруг полок ползать, перешагивая с одной на другую.

Итого — почти две сотни шкафов, которые мне нужно осмотреть. Мда.

Но раньше искать тайники мне помогали символы, нанесенные на стены. А значит, всего-то и нужно осмотреть все квадраты, что находятся у стен, чтобы найти тайный знак. Если не сработает, значит остаюсь тут жить — и это ведь только первый этаж, а всего их тут никак не меньше четырех! Хорошо еще, что под землю Библиотека не опускалась, иначе бы я провалился на нижний этаж.

Но сначала — добраться до алтаря.

Дождавшись сигнала таймера, я обновил защиту и на всякий случай проверил, нет ли наверху кого-нибудь живого или мертвого. И угадал — прямо надо мною разгуливал какой-то мертвец. Выжидаю, когда он окажется сверху и чуть в стороне и…

"Выкопаться!"

Наугад хватаю нежить. "Игла инквизитора", "Очищение" и "Молот Правосудия". Тварь рычит и вырывается, поворачиваясь ко мне лицом. Точнее, полусгнившей харей.

Упырь (монстр). Нежить 21-го уровня.

Здоровье: 120/230

Сильные стороны: неуязвимость к Смерти, Ядам и Болезням.

Отлично! Бросаю ему под ноги "Трясину", чтобы не слишком резво бегал, и начинается игра в "Поймай Беса". Двигаясь вдоль невидимого барьера, я спокойно ухожу от медлительного преследователя. Через десять секунд, когда откатывается "Молот Правосудия", пламя от "Очищения" оставило твари едва ли пару десятков здоровья. Чтобы не тратить лишние крупицы Благодати, я добил мертвяка точным броском из пращи.

Теперь у меня есть пять минут! Ставлю таймер на четыре с половиной, и первым делом бросаюсь к стенам, проклиная себя за то, что не осмотрел их ни у предыдущей двери, ни на внешнем периметре защиты. Кто сказал, что моя "посылка" будет спрятана именно в книжном шкафу?

Увы, осмотр ничего не дал. Теперь к постаменту.

Алтарь Лингвара Мудрого (поврежден)

Согласно игровой справке, этот Лингвар был покровителем знаний и хранителем библиотек, оберегавшим их от напастей вроде крыс и пожаров. Длинная трещина шириной примерно в палец рассекала мраморную книгу наискосок — похоже, кто-то надеялся разобраться с ловушками одним ударом, но просчитался.

Я положил руку на гладки мрамор и применил на нем божественное умение, исправляющее дефекты. Надо же, какая ирония судьбы! Жрец одного бога использует силу другого, чтобы починить алтарь третьего!

К моему удивлению, это сработало, и от трещины не осталось и следа.

Вы восстановили алтарь Лингвара Мудрого.

Благодать +2000 (3200)

Ого как. А мудрый боженька явно не бедствует. Интересно, он Благодать мне напрямую вливал, или Нааму тоже что-то перепало?

Но на этом сюрпризы не кончились. Страницы мраморной книги зашелестели и перевернулись, а резные символы вдруг стали мне понятны:

"Спасибо, смертный. Моя благодарность не ведает границ."

— Я так понимаю, ты хранитель это Библиотеки?

Снова скрежет мрамора, и открываются новые страницы, испещренные знаками:

"В этом сосредоточии мудрости и знаний моя роль незначительна. Оберегают ее от незваных гостей иные сущности и силы."

— А чем занимаешься ты?

"Помогаю обрести знания и направляю к их источнику тех, кто страждет…"

— Надеюсь, твоя благодарность простирается достаточно далеко, чтобы оказать мне аналогичную услугу!

"Спрашивай, жрец иного бога…"

— Я ищу вот этот знак.

И кладу на алтарь пустую шкатулку с резным символом в виде гептаграммы, очерченной кругом.

"Знак этот зарегистрирован трижды. Третий зал 4–7. Второй зал 3–2 и второй зал 3–1".

Приплыли. Хотя, стоп. Здесь уже побывал Аарам и вывез шкатулку. Значит, одного символа должно не хватать. А второй наверняка — это указатель на тайник, не зря же они рядом находятся. Интересно, где именно взял шкатулку некромант?

— А где находимся мы?

"Первый зал 9–1".

— Мне нужны знания, которые помогу дойти до этих мест.

"Четыре зала. Четыре хранилища знаний. Четыре книги. Они помогут попасть в нужный зал".

— Прости, о мудрейший, но у меня нет времени на загадки!

"Моя сила укажет тебе путь…"

— А что делать с ловушками?

"Я дам тебе книгу. Легенду о Зеркальном Защитнике… Но учти, что забрать отсюда с собой тебе дозволено что-то одно или ничего…"

И на алтаре появилась книга в толстом кожаном переплете. На ее обложке был вытиснен щит, украшенный затейливым гербом. Мда. Вот только читать мне некогда, как и думать над загадками — судя по таймеру, через две минуты ловушка обновится! Хватаю книгу и оглядываюсь, но никаких следов "указующей путь силы" не замечаю. Впрочем, на эту загадку я знал ответ! "Сверхъестественное чутье"

Снова оглядываюсь и замечаю, что одна из книг на полках ближайшего шкафа-тумбы светится. Бросаюсь к ней и пытаюсь достать, но та лишь слегка поддается, и я… оказываюсь в другом месте! Все та же стремительная поза, сомкнувшиеся на корешке книги пальцы, но обстановка явно изменилась, да и сочетание тикающего таймера и голодного клекота за моей спиной не оставляют никаких сомнений в том, что я нахожусь в другом месте.

Вы переместились во второй зал. Сектор 9–1.

Оглядываюсь. Ко мне вперевалочку приближается какая-то громадная птица. Двухголовая, а в лапах ее зажата покрытая зелеными листочками ветвь, мешая нормально передвигаться. Это что, какой-то оживший герб? Снова дергаю книгу, но безуспешно. Быстро запоминаю ее внешний вид и местоположение, и перехожу к другой стенке шкафа, подальше от птицы. Но там такой книги нет! Хватаю другую, что стоит на том же месте, но ничего не происходит. Снова делаю несколько шагов вокруг шкафа. Быстро осматриваю книги, дергаю несколько штук… Ничего!

"Четыре зала… четыре хранилища… четыре книги", — так там было, кажется? Раз со шкафом не прокатило, значит, имелись в виду они все!

— Гар-лал-ар-грыр! — раздается за спиной, и я на полном автомате использую свиток "Скачка", увеличивая расстояние между нами на десять метров. Пара шагов — и вот я уже у другого шкафа. Есть! Есть книга с точно таким же корешком, только на полке повыше. Хватаю его и…

Вы переместились в третий зал. Сектор 9–1.

Есть! Значит, каждый шкаф перемещает в свой зал, в аналогичный сектор. Значит, нужно попасть в квадрат 3–1 на этом этаже. В случае опасности можно будет попрыгать между залами, в поисках более слабой жертвы, ну или "залечь на дно" на часок.

Сильнейший удар в спину буквально швырнул меня на шкаф.

Проклятье! Про ловушку-то я и забыл!.. Ну-ка, кто или что у нас здесь такой грозный?..

Глава 21. Неожиданный союзник

Я обернулся и тут же закопался — никакого желания связываться со стайкой хищных дисковых пил, наверняка сошедших с какой-нибудь инструкции по созданию лесопильного оборудования, у меня не было. Чтобы как-то скоротать время до обновления ловушек, я погрузился в чтение книги, подаренной мне местным божеством.

Вот только книга оказалась артефактом, а не источником знаний. Хорошо хоть, инструкция прилагалась. Судя по всему, книга создавала магическую материальную проекцию любого существа, находящегося перед ней. К сожалению, с заклинаниями этот фокус не работал, так что от стайки каких-нибудь оживших кракозябр такой книжечкой не отмашешься.

Тем не менее, какое-никакое средство от одиноких призванных Библиотекой тварей у меня появилось. Дождавшись сигнала от таймера, я выкопался.

Разряд молнии, ударивший прямо в меня, снес больше половины здоровья и активировал "Железную кору", вот только от заклинаний она не защищала, так что пришлось снова закапываться.

Через час я повторил попытку, и на этот раз на меня набросилась громадная рогатая жаба, размером с корову. Закрывшись книгой, я активировал встроенное в нее заклинание "Зеркального защитника". Раздался громкий "плюх" и оглушительны рев, в которой даже при моем развитом воображении едва-едва удалось распознать измененное "ква".

Мой мистический телохранитель материализовался за спиной жабы и выглядел как ее точная копия, разве что чуточку более прозрачная… И более свирепая: пока оригинал с недоумением рассматривал невесть откуда появившуюся угрозу, ее зеркальная не стала медлить и влепила жабе звонкую оплеуху. Полоска над головой потерпевшей вздрогнула и медленно сузилась.

Чтобы снять барьеры и выйти к внешнему периметру защиты, нужно было разобраться с жабой, так что я решил помочь своей неожиданной заступнице, и снял с пояса пращу.

Вы нанесли 34 урона по Громадная рогатая жаба. Здоровье: 215/300.

…

Вы нанесли 28 урона по Громадная рогатая жаба. Здоровье: 145/300.

Так, напирая на призванного Библиотекой стража с двух

сторон, мы без особых усилий его прикончили, и я даже получил причитающийся за убийство опыт! Интересно, а если с такой книжечкой зайди попозже, да еще и прихватив с собой приятеля этак уровня 50-го — наверняка можно будет неплохо прокачаться на бесконечно возрождающихся монстрах! Правда, добычи с них никакой…

Зеркальная копия рассыпалась сверкающими искрами, всего на пару секунд пережив гибель оригинала, и я смог выйти из этого сектора. Двадцать минут ожидания в безопасной зоне дверного проема, и вот я уже снова бегу среди колючих ветвей, "срезая" их при помощи огненных шаров. Следующая остановка, дверь в квадрат 3–1!

Однако, чтобы туда добраться, я потратил около двух часов: стихийные стражи внешнего периметра все же двигались слишком быстро, и мне удавалось пройти с ними всего 2–3 двери. Здесь снова пришлось ждать целый час — внутри охраняемой зоны "паслось" стадо кроликов голов в десять. Уровня небольшого, но глядя, как они с аппетитом выгрызают солидные куски из пола и хрустят мраморной крошкой, я решил подождать. Книга здесь не помощник — призванного ей "зайку" эти камнееды разорвут в клочья и не заметят. Что уж говорить о несчастном мертвом жреце?

Запищал таймер, отмеряя прошедший час, накатила непроглядная тьма, задержавшись всего на краткий миг, и тут же отступила, явив моем взору… стайку потешных ушастых созданий, радостно вонзающих зубы в мраморную гладь пола Библиотеки. Сбой в программе? Или какая-то загадка?

В соседних квадратах, как и положено, стражи и заклятья обновились, насколько я мог рассмотреть, но только не в секторе 3–1.

— Дохлятина, фас! — скомандовал я, призывая в эту зону своего питомца и, заодно, зеркальную копию одного из грызунов.

Ожидаемо, счет оказался 1:2 не в нашу пользу. Еще одного Зеркального защитника я смогу создать только через двадцать минут, а вот Дохлю можно было повторно призвать лишь на следующие сутки, или использовать одну из ее жизней для воскрешения. Теоретически, если защитить кошку "Щитом Веры", связать нас духовной связью и долбануть себя по куполу "Молотом Правосудия", чтобы получить эффект "Железной коры", то пару-тройку ушастиков Дохля прикончит, прежде чем ее саму разорвут на тысячу маленьких котят. Смогу ли я разобраться с оставшейся шестеркой до того, как заклятье обновится и поголовье кроликов будет восстановлено?

Возможно да, а может и нет. На книгу особо полагаться не

стоит — на несчастную копию вся стая набросилась в первую очередь, и зрелище это было не для слабонервных. Прокачать Экзорцизм или Теологию в надежде, что мне дадут какое-нибудь убойную молитву массового поражения в духе "не хотите ли вы поговорить о Боге"?

Размышляя, я применил умение "Собрать снаряды" и в моих руках оказалось три мраморных шарика, один из которых выскользнул из пальцев и покатился прямо в сторону кроликов, сквозь барьер.

Один из грызунов оглянулся на шум, издаваемый катящимся куском мрамора, и пошевелил ушами, словно выказывая заинтересованность. Он положил лапу на шар, останавливая его, обнюхал и… впился зубами, раскалывая, словно орех! Да уж, против таких зубок не каждый доспех поможет! Интересно, в какой книге Библиотека откопала этих созданий? Надеюсь, что не в детской сказке…

Оставшиеся два шара я тоже скормил кроликам. Гремящие снаряды с лету врезались в кучку ушастых созданий, и те едва не передрались друг с другом за них.

Стоп! А это идея…

Достаю из сумки один из снарядов для пращи и бросаю его туда, где больше всего скопилось кроликов. Что тут началось! Похоже, измученные мраморной диетой зверьки приняли обычный камень за какой-то заморский деликатес, такая началась за него драка. Визг, летящие во все стороны клочки кроличьей шерсти — даже пятна крови на полу появились!

Спустя полчаса и двенадцать снарядов, в квадрате 3–1 остался всего один кролик, самый крупный и сильный из всех. Выглядел он ужасно, вполне под стать моей Дохлятине: один глаз заплыла, половина правого уха откушена, бока истерзаны, а одна из лап превратилась в жуткого вида культю. Зверюга стояла всего в трех шагах от меня и пристально наблюдала за каждым моим движением.

— Добить бы тебя, чтоб не мучился, — с этими словами я проверил, висит ли на мне "Щиты Веры", обновил эффект "Стальной воли" и шагнул в сектор 3–1…

Израненный кролик никак не отреагировал на мое появление. Один в поле не воин, это уж точно.

Вполглаза наблюдая за зверем, я осмотрелся. Убивать его сейчас и запускать механизм обновления не было необходимости — куда проще справиться с одним недобитком, чем с той стаей ушастых убийц, что появятся при обновлении защиты квадрата после его смерти.

Искомый символ был на месте. И указывал он не просто в

соседний сектор 3–2, а куда-то в пол. Мда. Закапывание здесь не поможет, да и моя лопата камень не возьмет. Заставить, что ли, кошку поработать лапами? Хотя, куда ей до тех же кроликов.

Что-то мягкое прижалось к ноге, и я едва не заорал. Воображение живо нарисовало картину, на которой ободранный и израненный гигантский кроль с удовольствием глодает мою ногу. Замешкался, выбирая — долбануть его "Молотом" или отпрыгнуть с помощью "Скачка", и тут я опустил голову вниз и мой взгляд встретился с глазами животного. Мне показалось, или в них действительно светится обожание и просьба?

Заметив, что он привлек мое внимание, зверь привстал на задние лапки и потешно поджал передние, вытягиваясь и жадно обнюхивая воздух. Это он что, так есть просит?

Достаю из сумки "угощение" и изумленно наблюдаю, как кролик выхватывает из моих рук гладкий камень и с удовольствием в него вгрызается.

Внимание! Вы приручили зверя: Ушастый лютый камнегрыз.

Хотите добавить его в список своих питомцев?

Да / Нет

Подтверждаю, и становлюсь обладателем нового питомца, уровень которого тут же опускается до положенного 15-го. Кажется, теперь я знаю, как мне теперь добраться до тайника под мраморным полом! Хватаю зверька за уши и пытаюсь пройти через барьер. Да, я знаю, что там притаилось какое-то смертоносное заклинание, но если мне удалось понять замысел того, кто придумал ловушки, то…

Прямо под моими ногами появляются клубы желтоватого дыма, наполняя эту часть Библиотеки. Доходя до барьера, этот дым поднимается вверх, словно наткнувшись на невидимую преграду. В лог начинают сыпаться сообщения о том, что иммунитет поглощает ядовитый урон, наносимый сторожевым заклинанием. Кролик, судя по всему, тоже чувствует себя относительно сносно — все же, это не живой зверь, а магически созданный страж Серой Библиотеки.

Мысленно проведя линию в том направлении, куда указывает стрелка на символе, опускаю кролика на пол и приказываю ему копать. Тот послушно вгрызается в мрамор, и вскоре в моих руках оказывается шкатулка.

Внимание! На охраняемую территорию проник отряд злоумышленников.

Защитная система будет обновлена через 22 секунды… 21 секунду…

Проклятье! Пора валить, пока заклятья не усилились. Итак, божество что-то говорило о том, что Библиотека позволит забрать

лишь один предмет. Наверное, нужно было попросить его выписать абонемент на несколько книг… Шкатулка не открывается, а значит и достать из нее квестовую записку я не успеваю. Значит, нужно отказаться от книги. Жаль, знатная вещица! А еще кролик… Будет он считаться предметом, полученным в Библиотеке? Лучше не рисковать, и его тоже оставить здесь. Записка куда важнее.

...12 секунд…

Быстро опускаюсь на колени и кладу "Зеркального защитника" в яму, выгрызенную кроликом. Надеюсь, что она "зарастет" при обновлении ловушек. Где здесь кнопка "Прогнать питомца"? Готово!

…7 секунд…

Не дожидаясь, когда обновится защитная система, став для меня слишком смертоносной, я обрушиваю на себя удар "Молота Правосудия"…

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Вот я и дома! Точнее, валяюсь под кроватью в снятом мною гостиничном номере на предусмотрительно разложенных подушках.

"Поиск жизни", "Поиск нежити", "Сверхъестественное чутье" — похоже, этот ритуал уже начинает входить у меня в привычку! Тем не менее, выбираться из-под кровати я не спешил, и сперва убедился, что шкатулка находится на месте, в сумке. И по-прежнему не желает открываться. Впрочем, среди моих знакомцев хватает специалистов по взлому, так что это не проблема.

Проверив, надежно ли закрыты двери обеих комнат, и не побывал ли кто внутри за время моего отсутствия, я снова вернулся к себе и завалился спать. Все равно питомца можно будет призвать лишь через десять часов, а в моих планах Дохлятине отводилась едва ли не важнейшая роль.

Проснувшись от сигнала сработавшего будильника, я первым делом призвал кошку. Та недовольно фыркнула в мою сторону и, демонстративно отвернувшись, принялась вылизывать зад. Впрочем, у нее есть все основания обижаться после того, как я ее отправил на съедение кровожадным кроликам.

Сперва я решил проведать Карла и его дочку. Прошло четыре дня, возможно, Драконы уже сняли наблюдение. Разумеется, вперед придется отправить Дохлятину и наблюдать ее глазами. Так мы и сделали. Выйдя из города через Южные ворота и обогнув Ривер, сперва наведались в поселок.

Строительство там шло полным ходом, но ни Алекса, ни других знакомых мне игроков там не было, так что о готовности

алтаря спрашивать было не у кого. Ну и ладно, это подождет. Навестив портного, который уже приноровился пришивать мне язык едва ли не быстрее, чем пуговицы на рубахи, я направился в сторону погоста, каждую сотню метров старательно сканируя окрестности своим набором умений поиска. Убедившись, что поблизости нет никого, я спрятался в придорожных кустах, а кошке приказал найти Карла на кладбище.

"Воссоединение разума"! Было довольно непривычно "передвигаться", не имея возможности управлять своим перемещением, но потом я приноровился, и уже вполне уверенно оглядывал окрестности, приказывая Дохле крутить головой по сторонам. Даже странное чувство двойственности (сам-то я сидел в это время в кустах, и даже мог шевелиться!) стало привычным.

Никого постороннего на погосте не оказалось. Карл спокойно сидел за своим столом и что-то писал, а дверь в мой склеп была выбита. Внутри царила полная разруха — от гроба остались одни щепки, а все мои пожитки бесследно пропали. Земля вокруг была истоптана десятками пар различных ног, но никаких следов засады обнаружить не удалось даже при помощи "Поиска жизни", который я передал Дохле и задействовал.

Значит, или слежка и впрямь была снята, или Драконы использовали маскировку высших порядков, которую мне не удалось пробить.

"Молот Правосудия", "Очищение", "Игла инквизитора" — опустив свое здоровье до трех единиц, чтобы от малейшего пинка улететь на перерождение, я выдвинулся к погосту уже собственной персоной, постоянно оглядываясь и прислушиваясь. В конце-концов, у кого здесь Восприятие аж целых 80 единиц!

Вот и ворота, через которые я ходил по несколько раз на дню. Вон там виднеется мой разоренный склеп… Но сперва нужно выяснить у Карла, все ли у него в порядке. Глубоко вздохнув, я постучал в дверь и замер, держа наготове пару свитков.

— Кого там еще нелегкая принесла, в такую рань? — раздалось знакомое бурчание и звук шагов.

— Я вернулся!

— Мертвяк? Какого… Убирайся прочь, отродье Тьмы!

— Карл, это же я Бес! Если ты злишься из-за тех уродов, что хозяйничали на твоем кладбище, то я готов…

Договорить, что я готов сделать в искупление своей вины, могильщик мне так и не дал.

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

…Удар освященного кинжала в сердце — не самый приятный способ уйти на возрождение. Но куда неприятнее было увидеть

ненависть во взгляде, с которым мой бывший хозяин вонзал этот клинок.

* * *

Что же случилось? Разумеется, причиной были Кровавые Драконы, похозяйничавшие на погосте, но что именно они натворили? Они могли забрать девочку, обвинив во всем меня, могли пытать Карла… Хотя, этим вряд ли проймешь бывалого дознавателя. Могильщик мог просто разыграть всю эту сценку, чтобы отправить меня на перерождение и не отдать в лапы притаившимся где-то на кладбище Драконам. Ну и, самый неприятный для меня вариант, и Карла и Рианну могли просто обнулить. Во-первых, это вполне в духе Драконов, во-вторых, так они и от свидетелей избавились, и мне дали понять, что готовы на все, лишь бы получить желаемое.

Был лишь один человек кроме самого могильщика, который мог разъяснить ситуацию. К нему я и направился. Но сначала заглянул к армейскому "штопарю", за языком.

Эта постоянная необходимость прибегать к чужой помощи, чтобы банально вернуть дар речи, начинала меня уже раздражать.

— Ну как твой поход в Библиотеку, удачно? — ухмыльнулся Маркус, приветствуя меня таким своеобразным образом, — Литос уже вернулся, если можно так сказать. Как я понял, остальные без него не стали совать голову в пасть кибралиска, и возвращаются своим ходом…

— Да, все прошло более-менее успешно. Правда, мне нужна ваша помощь.

И я положил перед ним шкатулку, которую так и не смог открыть.

— Занятная вещица, — обронил дознаватель, даже не удостоив ее взглядом, — Не хочешь объяснить, как ты ухитрился вернуться раньше остальных, да еще и вынести трофей? И почему ты сидишь передо мной, хотя три часа назад Карл прикончил одного не в меру шустрого мертвяка, разгуливающего по его погосту и по описанию похожего на тебя, как брат-близнец?

Упс… Разумеется, он уже прекрасно знал ответ.

— Я — бессмертный, — пришлось играть честно. Все же, передо мной сидит один из лучших дознавателей.

— Тогда скажи, бессмертный, что твоим приятелям понадобилось от Карла и его дочери, и за что их обнулили, а?!

Казавшийся невозмутимым "непись" вскочил с места. Глаза его горели, а покрасневшие ноздри раздулись. Эх, такой

актерский талант пропадает в этой глуши!

— Они мне не друзья и даже наоборот. И им был нужен я. А мне казалось вам выгодно то, что Карл забыл о побеге своей дочери и о том, кто устроил на нее травлю…

От праведного гнева во взгляде дознавателя не осталось и следа, да и сам он как-то поджался.

— Ты ему рассказал?

— Нет. Пока нет… В отличие от вас, мы ничего не забываем после смерти.

— Наивный зомби… Служба в Тайной Канцелярии — очень опасна. Как ты думаешь, Бес, много было бы от меня толку, если бы я все забывал после обнуления?

А вот это было уже неожиданностью. НИП, которые не теряет память?

— Почему ты не спрашиваешь, как я догадался о том, кто ты таков?

— Ну… Вы же сами сказали — про шкатулку и про могильщика.

— Нет. Не так. Я прочитал о тебе в записях Карла. Таких же, которые веду сам, отмечая в них самое важное, что поможет оставаться в строю даже после обнуления и утраты всех полученных навыков и знаний. Кстати, о моем участии в охоте на Рианну старый прохвост тоже догадывался.

Записи! Ну надо же, каким простым оказался ответ.

— Часть его бумаг я… изъял. И теперь нужно решить, что мы будем делать дальше.

— Мы?

— Ты, я и… Карл. Пока что он ничего о тебе не знает. Да и должен ли? — дознаватель уставился на меня, слегка прищурившись.

— Должен!

— Хорошо. Через десять минут он будет здесь. Но пока что нам нужно уладить кое-какие… формальности. Итак, бессмертный жрец по имени Бес, что тебе нужно от нас, и почему за тобой охотятся Кровавые Драконы?

— Мне нужна помощь…

— Шкатулки? Точно такую же мне когда-то показывал Карл… У тебя задание найти их все, верно?

— Да. Именно так.

— А что насчет клана бессмертных?

— Им нужен Аарам. Но я не могу допустить, чтобы его… убили. Поэтому за мной и охотятся.

— Старый пердун пропал после того, как здесь объявился Каролис. Так он еще жив?..

— Да. Он укрывается, зализывает раны.

— Хоть одна приятная новость для разнообразия. Зачем бессмертным нужен некромант?

— Они хотят заполучить мага, который умеет создавать умных зомби.

— С каких это пор куклы Аарама считаются… э-э-э… погодика! — "непись" расхохотался и замолотил рукой по столу, — Выходит, это они тебя приняли за "умного зомби"?

— Вы ведь тоже. Вспомните, как пытались выторговать меня у Карла.

— Но я же не клан бессмертных зазнаек! А всего лишь скромный слуга Империи. Выходит, они как-то выяснили, что тебя создал наш славный некромант, и решили заполучить его. Знаешь, Бес, с тобой не соскучишься!

— Они не знают имени колдуна.

— Ну так и в чем проблема? Отправил бы их гоняться за Каролисом. Тот мастерски умеет запутывать следы и охлаждать излишне горячих охотников, мы с Карлом многократно в этом убеждались. Пусть развлекутся друг с другом…

Упс номер два. Какой-то "непись" вот так с ходу предложил отличный вариант, как можно избавиться хотя бы на время от преследования Драконов! Ну и кто из нас после этого "искусственный интеллект"?

В дверь постучали.

— А вот и наш невинно убиенный заявился, — прокомментировал дознаватель, — Давай, заходи уже! Открыто…

Разумеется, это был Карл. Он уставился на меня и недоумевающе выдавил:

— Снова ты? Но я же…

— …Прикончил того, кто пару раз спасал твою шкуру, рисковал собственной жизнью, чтобы расколдовать Рианну и даже придумал способ, как вытащить ее из могилы не превращая в кровожадного монстра? Теряешь хватку, старый друг!

Кинжал, мелькнувший было в руке могильщика, пропал так же быстро и незаметно, как и появился.

— Значит, ты бессмертный, — заявил Карл, — А этот чертов прохвост, судя по всему, покопался в моих памятных листках! — и он указал пальцем на Маркуса.

— Кстати, а что с Рианной? — запоздало вспомнил я про девочку.

— Вернулась в свою могилу после обнуления, где же еще ей быть? — Оливьери пожал плечами.

— Ублюдки, — кинжал снова появился в руке Карла.

— Не волнуйся, используя придуманный Бесом способ ты уже

сегодня снова обнимешь свою дочь. Правда, живее от этого она не станет, но, по крайней мере, не будет тащить в рот кого попало.

— Как я могу отблагодарить тебя, мертвяк?

Мда. Характер у него после смерти определенно испортился.

— Мы тут решили натравить на прикончивших вас бессмертных одного жутко сердитого некроманта. Поможешь?

— Ты про Аарама?

— Ах да, ты же не в курсе. У нас тут объявился папаша Каролиса. Помнишь того мальчишку? Разнес хижину нашего бедного Аарамчика в пыль, а самого колдуна едва не прикончил — тот до сих пор раны зализывает в какой-то норе.

— Какое дело мессиру Каролису до какого-то клана бессмертных?

— Скоро узнаешь. Но для этого, скорее всего, тебе снова придется обнулиться, — зловеще прошептал Маркус и облизнулся…

Пока старые приятели обсуждали наш коварный план и обменивались воспоминаниями, я решил прогуляться. Заодно и ошейник куплю для дочери Карла и каких-нибудь бантиков-ленточек. Но стоило мне сделать шаг за порог казармы, как кто-то шагнул прямо ко мне и приставил кинжал к горлу.

— Ни единого звука, если хочешь жить, — прошипел мне на ухо незнакомец…

Ага. Напугал зомби свежей могилой.

— Тебя уже ждут. Шестеро. В казармы не сунутся, но и уйти не дадут. Кровавые Драконы — это тебе говорит о чем-нибудь? Пасут тебя здесь со вчерашнего дня.

— Моя совсем гнилой. Плохо говорить. Простой дохлый слуга. Хозяина приказал трупы таскать. Моя сильно много надо спешить.

— Не убедительно врешь, Бес. Неужели хочешь отправиться на перерождение так и не узнав, почему я тоже за тобой слежу?

Незнакомец втолкнул меня в здание и захлопнул дверь.

— Бес, какие-то проблемы? — стражник, который дежурил внизу, сделал шаг вперед, пытаясь рассмотреть незнакомца.

Смерти я не боялся — все ценное было надежно защищено. Правда, были некоторые опасения насчет безопасности новой точки возрождения, что в гостинице. Раз меня ждали здесь, то могли и у Южных ворот поставить наблюдателей, а значит, и до постоялого двора за мною проследить.

Вот фраза о перерождении заставился меня присмотреться к этому игроку повнимательнее. К тому же, его имя показалось мне знакомым, и он это понял по моему взгляду.

— Узнал? — хмыкнул он, выходя из тени и стаскивая

капюшон.

— Стеф, все в порядке, — повернулся я к стражнику, — Это старый знакомый.

— А ты неплохую карьеру сделал за то время, что мы не виделись, — хмыкнул игрок, — от придорожного портного до темного инквизитора, да еще и при городской страже!

Признаться честно, узнать его я не узнал, но поиск по логам чата помог вспомнить, где и при каких обстоятельствах мы уже встречались. Правда, тогда он был на несколько уровней помладше — тот самый разбойник, что когда-то вступился за зомби, ремонтирующего путникам вещи у Западных Ворот.

— Я ведь еще там, на тракте, понял, что ты из наших.

— Бессмертный?

— Нет… Без языка, без класса… И слишком наблюдательный для своего уровня. Настолько, что вырисовывается совершенно нежизнеспособный билд…

Я пристально всмотрелся в него.

Кегерей (Игрок), Человек. Разбойник 52-го уровня.

Сильные стороны: неизвестны.

Нет. Этого просто не могло быть, потому что не могло!

— Когда-то у меня было другое имя, — верно истолковал он мое молчание, — Меня звали Объект 145. И мое Восприятие больше двух сотен единиц…

День Пэ.

Глава 22. Звенья цепи

Реальный мир, где-то в Нью-Петербурге

нелегальная мастерская по ремонту вирт-капсул…

Толик сидел на "мертвом" саркофаге и уплетал за обе щеки лапшу быстрого приготовления.

— Холодная, — вздохнул он и провел пальцем по термополоске, повторно разогревая свой нехитрый обед.

Хлопнула входная дверь, и юноша поднялся, чтобы встретить гостя.

— Палыч, ты? — на всякий случай переспросил он но, услыхав знакомый перезвон бутылок, довольно улыбнулся: старик не забыл про обещанный бонус.

Уже через десять минут они уставились на мониторы, по которым бежали загадочные столбики цифр и графики, напоминающие бьющихся в конвульсиях змей.

— Вот оно, смотрите же! — мастер ткнул пальцем в излом на кривой графика.

— Толик, ты же знаешь, что для меня это все китайская грамота!

— Странно. А я думал что вы уверенно владеете китайским, Пал Палыч. В общем так. При импульсном превышении нагрузки выше какой-то предельной, системы начинают отключаться, чтобы избежать разрушения, а нагрузка перенаправляется вот сюда, здесь что-то вроде компенсатора.

— И?

— Да вот тут же. На 212 % отключается отводная гидросистема. В туалет ходить не рекомендуется, в общем. На 234 % выходит из строя виброзащита, вот ее гироскопы, а вот процессор. В общем, и так по очереди. В общем, на 271 % отключается нейронный компенсатор — та самая фиговина, которая отвечает за передачу болевых и прочих импульсов.

— И?

— Да что вы заладили, Пал Палыч! В общем, если будет приличный скачок напряжения в сети, то на какое-то время часть систем вырубится, пока нагрузка не выровняется.

— И человек не сможет ходить в туалет или начнет чувствовать боль, верно?

— В туалет-то можно, только система очистки того… Пахнуть

будет, короче.

— Ясно… в общих чертах… Погоди, Толик, я тут один звоночек сделаю…

Старик отошел в сторону и коснулся виска, где находился чип связи.

— Привет, это я. Мне нужно вытащить кое-что у энергетиков… Да, как обычно… Мне нужна карта с отметками скачков напряжения по районам. Чем точнее, тем лучше, да. Цифры я тебе скину. До связи.

Виртуальность "Мира Фантазий"

номер в гостинице "Безымянная"…

— Ну вот, — Кегерей со вздохом опустился на крепко сколоченный табурет, — Теперь мы наконец-то сможем поговорить спокойно.

Разумеется, вести его к себе я не стал, и мы договорились встретиться на нейтральной территории. А из казарм мне пришлось выбираться не самым практичным способом — через точку возрождения. Кажется, я даже начал понимать Зеленого Бука и его веселую компанию.

Разумеется, перед встречей я подготовился — снизил здоровье до минимума, окружил себя парой стихийных защит и "Щитом Веры", вынес свитки и зелья на панель быстрого использования…

Тем не менее, даже несмотря на все меры предосторожности, порог номера переступал я с немалой опаской. И даже был немного разочарован, когда не случилось ни удара в спину, ни брошенного в лицо заклятья ни каких-либо других неприятностей. Он просто сидел и ждал, потягивая вино из бокала. Да уж, в отличие от меня, простые человеческие радости бывшему "Объекту 145" были не чужды. Разумеется, если он действительно не лгал и был тем, за кого себя выдавал.

Это я и собирался выяснить в ближайшее время.

— Ну что, будем знакомы? Пожалуй, я начну первым, чтобы ты не чувствовал себя зажато.

— Да.

— Меня зовут Герман, и в "Мире Фантазий" я играю около года. До того, как стать Объектом вообще к виртуальным развлечениями не имел никакого отношения.

"Осторожнее в выражениях", — быстро написал он на листке бумаге и показал его мне.

— И как тебя угораздило? — обвел я рукой вокруг.

— Я заложник. И, как выяснилось, удобнее меня содержать вот в таком виде. Разумеется, изначально я и упакован был чуточку иначе, и имя было другое.

"И никаких возможностей для общения"…

— Нет языка?

— Зато отличное зрение, слух, обоняние и так далее. Думаю, ты понимаешь меня.

— Как ты выбрался?

— Случайность. Чистое стечение невероятных обстоятельств, в результате которых пещера была расколота пополам, а прямо под моими ногами появился провал. И где-то далеко-далеко внизу бурлит горная река.

— Какая река? Какая пещера? А как же остров?..

— Как я понимаю, мы с тобой попали под разные статьи. Меня засунули в каменный мешок, приковав цепями к стене в крохотной пещерке.

— Бесконечные удушья?

— Крысы. Обычные такие голодные крысы, лаз которых в как раз в мою "тюрьму". И то, как они меня пожирают заживо, снималось и отправлялось моим родителям. Знаешь, я, наверное, на всю жизнь там наорался. А на крыс смотреть больше не могу…

— Стоп. Ты можешь чувствовать боль?

— Разумеется. Я же заложник, с помощью которого моему родителю пытались диктовать условия. Вот только… как видишь, я до сих пор здесь.

— Не повезло с предками?

— Отчим. Садист, наркоман, педофил — полный комплект. Вот только при этом он еще и депутат. Эта сука подстроила мою смерть. Представляешь? Нашли свежий труп, стукнули пару машин — и готов новостной повод. Сын известного депутата погибает в ДТП. Безутешный отец, предвыборные обещания сделать наши дороги безопасными и так дальше в том же духе… Эта гнида еще и рейтинг себе подняла!

— Сурово.

— Мне двое суток новости крутили, а потом оставили в покое, замуровав навечно. Пытки прекратились… а вот крысы… Крысы остались. Как и боль… Выпускать меня было нельзя, слишком опасный свидетель.

— А убрать? Ты же официально мертв?

— Как я понял, они еще и эксперименты какие-то ставят на людях, в виртуальности. И из заложника я превратился в подопытного. Кстати, судя по звукам, которые до меня доносились, я такой не один там висел, в "каменном мешке". Вот

только им не повезло…

— Трещина?

— Теперь твоя очередь.

— Кстати, а как ты так долго разговариваешь?

— Зелье регенерации. Действует пять минут, принимаю перед долгими переговорами.

— Понятно, — я осушил пузырек с зельем ремонта. — История несложная. Попался на горячем, служба безопасности решила, что я вытащил что-то очень важное. В общем, заколотили в гроб и прикопали.

— На острове? — уточнил разбойник. — Погоди, про гроб ты это серьезно?

— Серьезнее некуда. Воздуха примерно на минуту. Нет жестоко, как крысы, конечно, да и боли я не чувствую — ощущения отключены…

— Повезло… — вздохнул Кегерей, — А мертвяком ты как стал?

— Таким и очнулся. Может, именно поэтому и не чувствую боли. Запахов и вкуса, кстати, тоже.

Да, я решил придержать несколько козырей. Никаких оснований для того, чтобы доверять этому игроку, у меня не было, кроме его слов. Которые я даже не мог проверить. Конечно, я использовал "Слово Истины", но не имел понятия как оно работает при такой разнице в уровнях и параметрах. Не верил я, что бывший важный заложник мог вот так запросто выйти из-под надзора администрации.

— И как выбрался?

— Тоже случайность. Меня откопали рыбаки. "Неписи", конечно. То ли клад искали, то ли что спрятать хотели… В общем, с ними я и попал на большую землю, а тут уже и обосновался.

— Повезло. А я четыре месяца мучился. Сперва наручники… Ну и крысы, разумеется. Если бы не они, так и висел бы там… Зато теперь я знаю, сколько нужно поймать, загрызть и сожрать крыс, чтобы прокачать шесть уровней и получить талант "Ловкие пальцы". Заодно еще парочку прикольных достижений дают… Потом сотни раз разбивался о скалы, падая вниз, наугад. И снова возрождался в этих треклятых наручниках, жрал крыс… — он машинально потер запястья, — Затем путешествие по реке и по новой: крысы, наручники, прыжки в темноту, острые скалы и ледяная река…

Я смотрел на него, внутренне содрогаясь. Ведь все это Кегерей проделал, ощущая боль, холод, голод и жажду! Как же можно не сломаться после таких испытаний?!

— Ты пытался связаться… с миром?

— С кем? Как?! К тому же… ведьм там я урод, инвалид с перебитым позвоночником. Постоянная боль, невозможность даже нормально сходить в туалет, ну и бросаемые в мою сторону взгляды, конечно. Знаешь, что хуже всего? Нет, не презрение, не брезгливость или отвращение, а жалость! Это, мать их, долбанное сочувствие!.. Еще и отчим, сука, со своими шлюхами… А здесь… Я живу, понимаешь? Полноценно! Даже боль здесь, она совсем другая! Милосердная…

Возможно, именно потому что этот искалеченный судьбой человек наконец-то пытается обрести себя и жить полной жизнью, его и оставили в покое? Убедившись, что от него не будет вреда корпорации? Бред! Зачем вообще держать в капсуле инвалида, с официально подтвержденной и перепроверенной легендой о трагической гибели?

Или… Или целая куча других вариантов.

— А ты? — он оперся на стол и пристально уставился на меня.

— Что я?

— Не пытался связаться со своими? С реалом? У тебя остался там кто-то? Давно ты здесь? Тебя будут искать?

Вопросы сыпались один за другим, а я просто не знал, что ответить. Или не хотел?

— Не доверяешь? — разбойник усмехнулся.

— Как и ты.

Я задумался. Если он не лгал и действительно выбрался из каменного плена, то не должен ничего знать ни о зомби, ни о разбросанных Авраменко "крошках". Стоит ли сообщать ему о шкатулках и знаке? Или эти задания были оставлены только для подобных мне зомби, что выбрались с Серых Островов, а для заложников Фанмира было придумано что-то другое? И ведь так прямо не спросишь, чтобы не выдать свой секрет. Да и станет ли он делиться своим шансом на спасение, даже если обнаружил что-то вроде лазейки?

— Как ты сменил имя? — решил я зайти издалека.

— Обычная платная услуга, — пожал тот плечами, — Заслужил доверие одного из донаторов, тот и оплатил переименование.

— Разве это не отслеживается администрацией?

— А смысл? Ежедневно имена меняют тысячи, если не десятки тысяч людей. Это же статья дохода! Да и… — он вдруг умолк.

Но я понял. Смена имени ничего на самом деле не меняет, ведь ID остается прежним. И если его до сих пор не вернули в

"каменный мешок", значит Кегерей-Объект 145 не опасен.

…Или служит приманкой под надзором ИскИнов.

…Или и вовсе работает на "Виртуком".

…Или действительно лежит в инвалидной капсуле в ангаре, и только здесь может по-настоящему жить и наслаждаться этой жизнью.

…Или даже все три варианта вместе, почему бы и нет? А значит, чем быстрее мы разбежимся, тем лучше для меня.

— Кстати, странный вопрос, ты ведь тоже как-то имя сменить ухитрился.

— Зачем ты меня искал?

— Понимаешь, Бес… Я ведь давно уже все решил за себя. Точнее, за меня решила судьба, — он криво усмехнулся, — Там мне делать нечего. Так вот, пару раз я натыкался на задания, рассчитанные на вора с запредельным восприятием. И награда там была… в общем, думаю, что тебе это будет нужнее, чем мне.

Передо мной на стол лег футляр, по форме напоминающий кривые ножны.

— Я получил только части головоломки, и мне не удалось найти начало этой цепи. Впрочем, я не особо и пытался, если честно. Да ты и сам все поймешь, когда прочитаешь… В общем, желаю тебе удачи, Бес. Если будет нужна помощь, то оставь на мое имя письмо в Марханской гильдии Наемников. Но, думаю, нам будет безопаснее поодиночке.

Он ушел в инвиз. Выждав пару минут, я проверил "Поиском Жизни", нет ли здесь кого-нибудь не в меру любопытного и слишком уж незаметного. Убедившись, что в комнате чисто, взял футляр и внимательно осмотрел вытесненный на его поверхности знак.

Уже знакомая мне гептограмма в круге, испещренная мистическими рунами.

Брать или не брать? Вот в чем вопрос! Возможно, это действительно одна из "хлебных крошек" Авраменко, вроде тех, по которым иду я. А может, сюрприз от админов, который поможет им сесть мне на хвост. Или и вовсе отправит назад, в такой уютный и родной гроб на Серых Островах.

Ладно. Пока предмет не окажется в моей сумке или не будет экипирован, особого вреда от него не будет. По крайней мере, попробую выяснить, что там внутри этого футляра.

Я открыл крышку и заглянул внутрь, слишком поздно сообразив, что таким образом мог и запустить какое-нибудь не очень приятное заклинание…

Реальный мир, головной офис

корпорации "Виртуком"…

— Да, я слушаю, — Мигель Русос резко оттолкнулся ногой, придавая креслу вращательное движение, и зажмурился.

"Один, два, три!" — отсчитав три полных оборота, он открыл глаза и, резко выбросив руку вперед, метнул что-то в находившуюся прямо перед ним цель.

Яркая светящаяся линия, отмечавшая траекторию полета голографического ножа, пересекла комнату и вонзилась прямо в окно, рассыпавшись брызгами серебристых искр. Впрочем, деловито потиравшую лапки муху, сидевшую на стекле, это светопреставление нисколько не испугало — к виртуальной сети насекомое подключено не было, и для нее не произошло ничего из ряда вон выходящего.

— …у энергетиков. В общем, мы смогли его отследить и сейчас пытаемся удержать сигнал.

Легчайшим усилием воли безопасник воспроизвел прослушанную часть разговора. Ага. В ловушки, которые их СБ расставила в сети энергетиков, попался некий взломщик. Он скачал данные и ушел, но успел "запачкаться", и теперь его ведут специалисты "Виртукома". Отлично!

— Он успел скинуть данные?

— Уже восемьдесят четыре раза. После каждой смены алгоритма дешифровки или перехода на смежный узел сети. Он постоянно создает дубли и помехи, а все пакеты уходят зашифрованными или раздробленными на части и по разным каналам.

— Сколько успели перехватить?

— Чуть больше пятидесяти. Но почти половину из них еще придется собирать. Пару раз он чуть не сорвался, так что пришлось задействовать все наши резервы. Этот "виртуоз" чертовски хорош!..

— Значит, энергетики… — испанец задумчиво покрутил серьгу в ухе, — Уже выяснили, как он попал в сеть? Они же там все протоколы сменили после того случая…

— Стащил пароль у одного из сотрудников. С его уровнем — такой фокус на пару миллисекунд дело. Я уверен, что там никаких связей, досье на этого энергетика вам уже скинули.

— Смотрю… Пробейте-ка его родственников по нашим Объектам, на всякий случай.

— Действительно, есть совпадение. Брат жены троюродной

сестры, бывший пожарный…

— Вижу. Медицинский подопытный. Экспериментальное лечение в одной из "наших" клиник…

— Что будем делать?

— Действуй по протоколу "Цербер". Обнули медсектор, удвой там стражу и зачисти Объект 204 по "громкому" варианту.

— Вы уверены насчет огласки?

— Да. Позвольте нашему "виртуозу" оторваться, но аккуратно, так, чтобы он действительно не соскочил. Убедитесь, что он получит наше "послание". Нам нужен заказчик, а не исполнитель.

— Думаете, он наемник?

— Ты хреновый телепат, Костя. Действуй!

Связь прервалась. Мигель сделал неуловимое движение и в его правой руке тускло засветился призрачный метательный нож. Толчок!

"Раз, два, три…"

И снова взрыв серебристых искр отметил место, куда угодил клинок.

Муха расправила крылья и взлетела…

На пересечении Тимуровской и улицы Демьяна Бедного, перебегавший улицу на красный цвет светофора пешеход был сбит внедорожником темного цвета, который скрылся в неизвестном направлении. Пострадавший погиб на месте до прибытия скорой, так и не придя в сознание. Найденные при нем документы принадлежали сотруднику Городской системы энергоснабжения, заместителю отдела измерительного контроля…

К сожалению, в то же время неподалеку во время ремонтных работ был поврежден силовой кабель, из-за чего все камеры наблюдения в радиусе квартала вышли из строя, а все записи были уничтожены и не подлежат восстановлению…

И никто не смог бы связать эти события с тем, что у одного из пациентов клиники Экспериментальной нейропластической хирургии вдруг остановилось сердце. Согласно данным, полученным из вирт-капсулы, в которой умерший проходил восстановительную реабилитацию, остановка была вызвана избыточным болевым шоком.

"…К сожалению, клиника находится в одном из старейших зданий города, и его энергосистема просто не рассчитана на высокие нагрузки. Мы давно и регулярно обращались к руководству клиники с предложением заменить систему — прошу заметить, исключительно за наш счет! — но до сих пор так и не получили ответа. Для нас не стало неожиданностью то, что нейронные

компенсаторы одной из капсул вышли из строя. Наши капсулы хоть и лучшие в мире, но даже они не приспособлены к работе в таких, не побоюсь этого слова, экстремальных условиях.

К сожалению, лишь этот компенсатор оберегал несчастного пациента от жуткой боли, ведь более 50 % кожного покрова были им утрачены во время пожара… Страшная, жуткая смерть.

И я заверяю вас, что если руководство клиники не предпримет срочных и решительных мер, то мы будем вынуждены расторгнуть контракт и искать партера, который действительно заботится о безопасности своих клиентов…"

Из официального заявления руководителя отдела
медицинских исследований корпорации "Виртуком".

Глава 23. Старший по званию

К счастью, никаких ловушек и опасных заклинаний внутри не оказалось. Лишь записка и странный изогнутый ключ. Судя по содержимому послания, автор у него был тот же самый, что и у моих "хлебных крошек". Вот только настроение было совсем иным.

Если мои записки дарили надежду и шанс на свободу, то эта — обещала смерть и избавление от мучений. Мне сразу же вспомнился рассказ Кегерея. Пожалуй, окажись я на его месте — ухватился бы за такую возможность руками и зубами. Вот только… Разве можно убить человека в "Фанмире"? Если да, то у "Виртукома" могут быть серьезные проблемы! И рычаги давления просто невероятной силы, учитывая охват их виртуальных приложений! Может, этот секрет Сергей и имел в виду?

Задания я при прочтении так и не получил. Ключ, найденный внутри, назывался почему-то Консервный нож. И ни свойств, ни описания — ничего. То ли его нужно было идентифицировать, то ли отыскать недостающие элементы головоломки. В общем, вернув записку и ключ в футляр, я засунул его в сумку.

Следующим на очереди была моя шкатулка, любезно вскрытая Маркусом.

Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания "Зашифрованное послание"

(скрытое, составное).

Прогресс: 6/10 записок найдено

Получена награда:

+2000 Опыта, Амулет поиска (5/5).

Всего опыта: 65200 из 66500

Проклятье! Я и забыл, что за эти записки опыта дается под потолок для повышения уровня, а у меня уже итак 21-ый на носу… Ладно.

"Привет, Бес! Похоже, тебе удалось разгадать мою загадку в Библиотеке, а значит, ты человек не случайный и явно с мозгами. Не беспокойся, я облегчу тебе дальнейшие поиски. Этот амулет — указывает объект, на поиски которого заряжен. Так что теперь тебе нужно лишь правильно определить место, где я спрятал очередную подсказку.

А сейчас я открою тебе одну из тайн "Виртукома". Наверное, ты задумывался о том, что некоторые НИПы ведут себя уж слишком по-человечески? Так вот, это вовсе не заслуга тех, кто прорабатывал того или иного бота. Это — ИскИны. Они не просто обрабатывают бесконечные потоки данных, которые генерируют

игроки, они и анализируют их и обучаются. Перенимают эффективные модели поведения, учатся обманывать, расставлять ловушки, обретают некоторые черты человеческого характера.

В отличии от классических самообучающихся программ, они учатся на наших успехах и ошибках, обладая самой обширной базой моделей поведения, которую только можно вообразить. Вот только, сделано это все не для того, чтобы игрокам было интереснее общаться с яркими и "живыми" персонажами в динамически развивающемся мире… К большому сожалению…

…ну вот, я чуть не подписал тебе смертельный приговор, рассказав слишком много. В общем, вернемся к этом вопросу позже, а пока я просто хочу пожелать тебе удачи…

P.S. Амулет зачаровывал Аарам, и с помощью этой штуки с ним можно связываться. Если спросит, где ты его взял — скажи, что снял с тела в Библиотеке…"

Отлично! Теперь у меня есть амулет связи с некромантом, а через несколько дней у него как раз будет готов портал на Серые Острова.

Осталось еще "место, где побывал твой друг" и "место, где притаился враг". И вот с этим у меня возникли вполне закономерные сложности: единственным, кого я мог назвать другом, был обнулившийся Карл, теперь не узнающий меня в упор и позабывший все события последней пары лет. Кто имелся в виду под "врагом" я и вовсе не имел ни малейшего понятия! Это могли быть как админы-разработчики игры, так и просто тот, кто мог лишить меня надежды на спасение — например, враг того же Аарама.

Впрочем, если Маркус и Карл действительно были лучшими друзьями, то и на Каролиса они охотились вместе, побывав во всех его убежищах и тайниках — скорее всего, именно один из них и имел в виду Авраменко в своей записке. Или здание Тайной Канцелярии, где они работали… Или разрушенный дом некроманта… Или… Слишком много или!

— Не занят? — раздался за моей спиной знакомый голос. Ой?!

И верно, позади меня на уже знакомом мне двуногом табурете сидел ушастый бог, деловито ровнявший свои кривые когти точильным камнем.

— Смотря для чего.

— Ну, во-первых, скоро состоится торжественное открытие моего храма.

— Хочешь пригласить на праздник?

— Еще чего! Перебьешься, жрец чужого бога — вечеринка только для своих, — ухмыльнулся он, — Ты мне будешь нужен в

другом месте. Пора отрабатывать вложенные в тебя средства, Осквернитель…

— Ясно. Чей алтарь будем осквернять?

— Не "будем", а ты будешь. Расскажу после того, как ты активируешь свой бассейн. Готов?

— К чему?… — начал было я, но Ой уже хлопнул в ладоши, и над нами закружился вихрь портала.

И мы перенеслись в крохотную каморку без окон и дверей. Посреди полукруглой комнаты находился аккуратный мраморный бассейн в форме чаши из листьев кувшинки, наполненный мутной болотной водой.

— Ну как? — гремлин театрально указал рукой на алтарь, — Нравится?

— Великолепно! А откуда свет? И как я выйду наружу?

— Светятся стены, это особенность материала. А что касается выхода… придется нырять!

— Стоп… Портал? — догадался я.

— Оно самое. Точку выхода поставлю, где скажешь.

— А где тогда вход?

— Он тебе точно нужен, бессмертный? — божество многозначительно рубануло ладонью по горлу, — будешь прыгать в колодец. Не волнуйся, до воды не долетишь. Правда, лучше делать это не на глазах у местных, — хохотнул Ой, — Иначе замуруют и за водой к реке бегать начнут. Мои ребята, конечно, смастерили там что-то вроде будочки, якобы для защиты от песка и грязи, но все же…

— Угу. И полетят ко мне через твой портал жестяные ведра, кривые палки и деревенские кошки.

— Ну, только если на них будет моя печать. Иначе заклятье не сработает…

— Мне нравится, — признал я, — И красиво, и надежно.

— Только, чур, никаких дохлых девок сюда не водить и пьянки не устраивать! Как-никак мой храм, а не богадельня какая-нибудь. Давай, колдуй, чего тебе там нужно, и займемся нашими делами…

Я присел у бассейна и погрузил в него руку. Мысленно пробормотал что-то вроде молитвы, обращенной к Нааму, и задействовал умение, превращающее водоемы в алтарь моего болотного бога.

Булькнуло.

Мутная поверхность пошла пузырями, а вокруг раздался хор лягушачьих голосов, словно я оказался на болоте.

Словно гигантская тень накрыла небольшое помещение, и мистический свет померк.

А мраморные лотосы, украшавшие чашу, распустились, и над их чашами зажглись болотные огни, осветив комнатушку.

— Красиво… — едва слышно выдохнул Ой, и я был склонен с ним согласиться. Даже жаль, что все это замуровано здесь, куда нет доступа простым смертным!

Вы создали место поклонения божественным силам!

Навык "Теология" +1. Все умения "Теологии" +1.

Вы помогли своему божественному покровителю расширить владения.

Навык "Болотство" +3. Все умения "Болотства" +3.

За вами закреплено место поклонения "Храм Ойельфифинелля".

Вы хотите добавить свое место силы в сеть алтарей Нааму Бездонного?

Да / Нет

Подтверждаю, и получаю сообщение о том, что новосозданное святилище добавлено в мою сеть. А значит, я смогу отсюда перемещаться к любому из двух других алтарей. Становлюсь мобильным!

— Как мы и договаривались, часть Благодати будет уходить сразу на твой алтарь, — гремлин усмехнулся, — это место теперь принадлежит тебе, жрец. И маленький подарок от меня — никто не сможет разбить или разрушить эту чашу, если, конечно, за ним не стоят силы побольше моих.

— Поставь точку выхода у юго-западного изгиба городских стен, там есть заросли орешника, они как раз скроют меня от любопытных глаз, — попросил я.

— Готово!

Задание "Закрепление успеха" (божественное) выполнено!

Награда: +3000 Благодати, +5000 Опыта, скипетр Старшего Жреца Нааму.

В моей руке материализовалось нечто, напоминающее огромную одеревенелую жабью лапу. Немалых усилий стоило мне не зашвырнуть эту мерзость в бассейн.

— Ого. Тебя можно поздравить с повышением, жрец?

Я заглянул в свои характеристики. Действительно, мой статус сменился с Адепта на Старшего Жреца. Кстати, алтарь в Вязьи почти удвоил количество последователей, так что теперь я получал чуть больше 600 Благодати ежедневно, и это при том, что Храм Ойя еще не был открыт!

Появилось сообщение о получении 21-ого уровня, а следом еще одно — новое задание от Нааму.

Внимание! Вам предлагают задание "Возвышение" (божественное).

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Только сильнейший из Старших Жрецов способен стать Великим и получить Корону Болот. Докажите, что вы достойны этого звания и обретите невиданное могущество!

Жрецов уничтожено: 0/3

Награда: звание Великого Жреца Нааму Бездонного.

Суровые здесь кастинги на роль Верховного! Впрочем, временных рамок у задания не было, штрафов за поражение — тоже, так что я согласился.

— Ну, старший жрец, теперь стирай со своей разлагающейся рожи довольную ухмылку и слушай мое неофициальное задание, — бесцеремонно напомнил о своем присутствии гремлин.

Глядя на его зеленую физиономию я вдруг вспомнил то, о чем прочитал в записке опального гейм-дизайнера: они развиваются, учатся на наших ошибках и перенимают человеческие черты.

— Я слушаю.

— Мой главный конкурент — это Поющий Бог, местный специалист по зачарованиям. Звезд с неба, конечно, не хватает, но это божок прикормленный, тропинка к нему нахоженная. Твоя задача простая — пришел, увидел, осквернил.

— И как мне туда попасть?

— Об этом нам расскажет Алекс.

— Алекс?

— Он самый. И появится мой главный консультант через три… две…

С противоположной стороны бассейна замерцал воздух, закружились вихрем серебристые искорки и, словно из дыры в пространстве, вывалился Алекс, едва не угодив в воду, но в последний момент он успел выставить ногу и упереться в бортик. Похоже, он знал где и в каких условиях окажется!

Впрочем, наверняка без него не обошлось и само создание моего убежища, да и метка Ойя у бессмертного была, куда уж без этого.

Выходит, если я не хочу потерять это уютное местечко или обнаружить здесь как-нибудь по возвращении отряд Кровавых Драконов, придется с гремлином дружить и плясать под его дудку. Или забыть про мраморный бассейн и халявную Благодать.

— Привет, Бес! Ну, как тебе здесь? Уютно? Я лично подыскал толкового дизайнера…

Выглядел он так, словно провалился в портал прямиком со

стройки: на голове что-то отдаленно напоминающее каску, заляпанный известкой фартук и перчатки, покрытые строительной грязью башмаки и карандаш за ухом — ну прямо таки прораб на выезде! Вот только на лице ни пятнышка…

— Да, красиво.

— Не буду тебя задерживать, к тому же, у нас на носу открытие храма. Что нужно делать знаешь?

— Нет.

— В общем так. Святилище кир'Короса, Поющего Чароплета, находится у северной стены, чуть дальше Квартала Кожевников — представляешь, где это?

— В общих чертах, — я открыл карту, — Хм. Не самое лучшее место!

— Ага. Да и несет там не лучше, чем на рыбном рынке. Выделка, скобление и сушка кож не способствуют приятной атмосфере. На самом деле святилище переносили уже трижды — не всем по душе такое соседство.

— Разве этот кир'Корос — темный?

— Нет, конечно. Но ты представь, что там день и ночь шляются ремесленники всех мастей, которые пытаются зачаровать свои изделия, распевая песни собственного сочинения, пытаясь докричаться до не самого отзывчивого божества и перекричать друг друга.

Да уж. Как-то мне довелось побывать в караоке на дне рождения Наташки. Мысленно попробовал представить несколько сцен и несколько солистов, дерущих глотки… Бррр!

— В общем, тебе нужно смешаться с толпой, добраться до алтаря и осквернить. Крафтовые профессии какие-нибудь имеются?

— Чего? — прикинулся я "непись".

— Ты умеешь создавать или улучшать вещи? Так просто в святилище не попасть, пускают только ремесленников, которые принесли свое изделие.

— Портняжное дело… Пятнадцатый уровень.

— Маловато! Есть что-то особое, чтобы не каждый сумел сделать?

— Разве что вот это, — я показал вензель, подаренный местным портным.

— Годится! Так… Уровень сорок… Для тебя многовато, но это дело поправимое.

Он умолк и закрыл глаза, судя по всему, связавшись с кем-то через приватный чат. Пару минут мы провели в полном молчании, пока, наконец, Алекс не уладил вопросы.

— Готово! В общем, главное — это попасть к алтарю, а там

использовать свои таланты Осквернителя. Разумеется, тебе попытаются помешать, но после того как все закончится, ты будешь в полной безопасности, как рядовой исполнитель.

— Меня ищут.

— Кровавые Драконы? Мои наблюдатели никого не заметили на воротах, но на всякий случай охрану мы выделим, так что можешь не волноваться на их счет.

— За мои действия всю ответственность несет заказчик, верно?

— Именно. Такова суть Осквернителя. Это наемник… Инструмент…

— Значит, мне нужен полноценный контракт. А значит — и награда!

— Лови, — это отозвался гремлин.

Внимание! Вам предлагают задание "Осквернение святилища кир'Коруса".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: использовать свой дар Осквернителя, чтобы лишить алтарь Поющего Зачарователя божественной силы.

Награда: +50000 Опыта, +10000 монет.

— Это не серьезно, — деланно нахмурился я, — Кажется, кто-то божественно могущественный обещал очень вкусную награду!

— Ой, ты где откопал такой интересный экспонат? — ухмыльнулся игрок.

— Таких больше не закапывают, — коротко хохотнул гремлин.

— Бес, ну что ты как маленький, там делов-то — пришел, увидел, осквернил! Ну какую особую награду может желать жрец, заполучивший отличный алтарь при чужом Храме, да еще и часть его силы?

Алекс присел у бассейна и поболтал рукой, поднимая мутную волну. Зато мне стало понятно, от кого гремлин нахватался всех этих фразочек и присказок. Или наоборот?..

— Ойельфифинелль всегда держит свое слово! Держи…

Внимание! Вам предлагают задание "Осквернение святилища кир'Коруса".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: использовать свой дар Осквернителя, чтобы лишить алтарь Поющего Зачарователя божественной силы.

Награда: +30000 Опыта, 2 учебника Портняжного дела, Божественное вдохновение на 24 часа.

— Книжки тебе даже авансом выдам. Редкая вещица

— Те самые, без которых мне все равно к алтарю не попасть? — я с легкостью раскусил уловку.

— "Непись", не наглей! Тебя уже одарили, как никого другого! За пустяковый квест на алтарь чахлого божка торгуешься, словно мы у тебя еще один храм просим! Я тебе итак еще три портала должен, а они стоят, как фулл комплект рарников на твой уровень…

— Ладно-ладно. Может, я при жизни был великим купцом, и это прошлое дает о себе знать?

Гремлин лишь ухмыльнулся. Задание я принял, и Алекс тут же ухватил меня за руку и потащил в бассейн. И едва моя нога коснулась поверхности воды, как под ней открылся провал портала…

Вышли мы, как я и заказывал — в густом орешнике у юго-западного угла городской стены.

— Не мог нормальное место для выхода подобрать? — бурчал игрок, безуспешно пытаясь уклоняться от пружинящих ветвей.

— Может, хоть так будешь пореже ко мне заглядывать. Надо было вообще в конюшне поставить.

— Ждем здесь. Сейчас будет охрана и твои книги.

С трудом продравшись через орешник, мы сели прямо на траву у стены. Чтобы не тратить время впустую, я решил наконец-то раскидать полученные очки характеристик себе и кошке.

В первую очередь — навыки. Отлично себя в деле показали инквизиторско-разыскные умения, но и о нападении не стоило забывать. А значит — Экзекуция. Так же хотелось выяснить, не зря ли я возился с этим пропахшим тиной божеством. Конечно, он тихий и вокруг него не крутятся сотни и тысячи ушлых игроков, от которых мне лучше держаться подальше, но и какие-нибудь полезных умений получить от своего покровителя получить было бы неплохо. Поэтому Болотство я поднял первым…

И то ли мое желание было услышано болотным богом, то ли просто на сороковом уровне навыка происходил качественный скачок, но в моем распоряжении оказались действительно очень полезные и разрушительные умения. Теперь я был готов к любым неприятностям! По крайней мере, мне хотелось в это верить…

Глава 24. Первое осквернение

Итак, все свободные очки я вложил в Болотство, Экзорцизм и Дознание. С учетом амулета, навык болотного колдовства перешагнул планку в 40-ой уровень, но что приятнее всего — бонус от амулета учитывался в кратности, но брать умение соответствующего уровня я не рискнул. Мало ли, что случится, если я останусь без этой безделушки. Разумеется, на каждую кратность предлагались новые умения, но выбирал я осторожно, стараясь делать упор на качество и универсальность применения. Ну и Очки Умений — не резиновые.

Как оказалось, уровень выдаваемых умений зависел от навыка, по 5 единиц к уровню за каждую кратность десятке. В результате у меня получилась такая картина…

"Болотство" подарило мне аж три умения 20-го уровня: "Сумрачный туман", который снижал видимость и слышимость в области от 10 до 30 метров на 7-20 % в зависимости от своей плотности; "Ядовитый плевок", позволявший метать сгустки яда, наносящие 20–30 урона и еще столько же от отравления; и "Зов Водяницы", который призывал из лужи или любого другого водоема болотную тварь 20-го уровня мне на помощь раз в час. Другие умения я проигнорировал, как малополезные для зомби.

"Экзекуция" 20-го уровня сделал меня счастливым обладателем "Иерихонской флейты", звукового орудия пыток массового поражения. Не труба, конечно, но урон был приличный, и зависел от чуткости слуха тех, кто слышал мелодию. Одно плохо — заклинатель тоже мог пострадать, если находился в области действия. Второе умение, "Клеймо Гнева", создавало болезненный ожог на руке, не только нанося урон, но и вынуждая жертву с шансом 20 % уронить оружие. Или, если применялось на союзника, на ту же величину увеличивало урон от следующей атаки оружием в этой руке

Ну и "Дознание" 15-го уровня открыло умение "Ночной кошмар", которое действовало исключительно на спящих, и "Жажда" — от обоих я отказался, но на заметку взял, на всякий случай.

— А вот и Зигги подкатил, — обронил вдруг Алекс, вглядываясь куда-то в сторону южных ворот.

Я повернулся и увидел приближающийся отряд игроков, человек семь. Возглавлял их закованный в тяжелую броню воин по имени Зигмунд Фройд. Вооружен он был огромным двуручником, переброшенным через плечо.

Метрах в сорока от нас отряд остановился, а Зигмунд

зашагал в нашу сторону, забавно подпрыгивая на каждом шагу. Впрочем, с таким-то мечом я и вовсе с месте не сдвинусь.

— Служба доставки книг и неприятностей, вызывали? — грубовато съюморил он, приблизившись.

— Это Зиг, глава нашей службы безопасности, — пояснил Алекс, — чувство юмора ему в детстве вырезали вместе с чувством страха и такта, за ненадобностью.

— Держи, это, я так понимаю, тебе. Саваны шить будешь?

Передо мной прямо на землю упали два толстых тома: "Учебник Портняжного дела". Чтобы не тратить время, я тут же раскрыл один из них и выбрал пункт "Использовать".

Вы хотите повысить уровень навыка "Портняжное дело" с помощью учебника?

Да / Нет

Подтверждаю, и получаю аж +10 единиц к навыку! Второй учебник дал точно такую же прибавку. Судя по величине бонуса, это весьма дорогие книжечки, так что в денежном эквиваленте я остался в приличном выигрыше. Вот только…

— Чтобы вышить вензель, мне нужен 40-ой уровень навыка. А у меня всего 35-ый.

— Там тебе еще благословение какое-то было обещано.

— И как его получить?

— Кто из нас жрец, ты или я? Зиг, проводишь вот это недоразумение к святилищу Зачарователя, что возле кожевников находится. И чтобы ни одна пылинка с его головы не упала!

— С каких это пор гильдия о безопасности "неписей" печется, да еще таких несуразных?

Гильдия? Что-то не заметил я ничего, что говорило бы о принадлежности этих двоих хотя бы к какому-то клану! Ни значка рядом с ником, ни характерной строчки в описании. Скорее всего, формируют костяк и казну, прежде чем оформить ее официально и заявить о себе.

— Твое дело грозно доспехами бренчать и по сторонам зыркать. А уж кого и от чего охранять, мы уж как-нибудь сами решим.

— От Кровавых Драконов, вообще-то, — вставил я.

— Серьезные ребята, но мы тоже кое-на что способны, — согласился воин.

И мы двинулись в город. Алекс куда-то пропал по своим делам, а общаться с охраной у меня не было никакого желания, так что путь проделали молча. Я мысленно и шепотом возносил молитвы к богу-гремлину, пытаясь заполучить это "вдохновение", но все без толку — то ли Ой намеренно меня игнорировал, то ли нужно было действовать как-то иначе.

В конце-концов меня осенило: просил же я как благословения у случайного бога, когда еще не заручился покровительством Нааму! Поэтому я просто взял в руку свиток и вслух произнес:

— Жертвую эти щедрые дары богу Ойельфифинеллю и прошу у него силы, чтобы свершить задуманное!

И применил умение "Жертвоприношение". Может, хоть так до него дойдет послание?

— Молодец, сообразил, — раздался за моей спиной знакомый голос, разумеется, там никого не было, кроме моей размеренно шагающей охраны.

Божество принимает ваш дар!

Благодать +1000 (4500)

Получен эффект "Вдохновение Ойельфифинелля", длительность 24 часа.

Быстро посмотрел описание: все ремесленные умения и навыки +5. Впечатляет! На месте местных промышленников и дельцов я бы уже во всю скупал дома в Ривенке, что поближе к храму стоят. Чувствую, будет очень людно там в ближайшее время.

— Пришли, вон оно.

Как ни выглядывал я, но ни у ворот ни потом в городе мне не удалось заметить соглядатаев, посланных Драконами. То ли они хорошо скрывали свое присутствие, то ли просто махнули на меня рукой. В общем, до святилища мы добрались без каких-либо проблем.

Я достал свои швейные принадлежности. Так, чтобы такое улучшить-то? У меня итак все что можно украшено вензелем.

— Эй, рубашки лишней не найдется? — обратился я к Зигмунду, деловито оглядывавшемуся по сторонам.

— Разве что свою дать могу.

Я даже не успел заметить, как это случилось. Вот из-за стальной дужки доспеха и мягкой подкладки поддоспешника выглядывает край рубахи, а вот уже она в руках игрока. Магия? Не-а, игровые условности — снимал-то он ее, просто убрав из ячейки экипированной одежды.

Тэкс. Чтобы заучить схему и превратить ее в умение, нужно, собственно, сперва ее на чем-нибудь вышить, чем я и занялся. Отошел в сторонку, уселся прямо в дорожной пыли под ближайшим деревом, и взялся за работу. Разумеется, самостоятельно я бы вряд ли справился с узором такой сложности, но в игре все намного проще: достаточно просто взять нитку, иголки, кусок ткани и применить соответствующее умение. А потом остается только наблюдать, как руки сами собой создают магический узор. Главное, не прерывать процесс, пока

тот не будет закончен.

Через десять минут я изучил новое умение, а рубашка получила бонус +5 к Силе и свойство становиться персональной при одевании. Вот теперь можно и выдвигаться к алтарю! Подняв рубаху над собой, словно знамя, я двинулся к завывающей толпе, что виднелась впереди.

Народу и впрямь было много — навскидку здесь было череве сорок, но не все они стояли в очереди, некоторые разбрелись по округе и что-то писали на клочках бумаги, свитках и даже на манжетах. Сама же очередь больше походила на хор слепо-глухих под руководством дирижера-садиста: здесь не пели, а орали, причем каждый свое, невпопад и демонстрируя настолько полное отсутствие слуха, словно все они прошли особый кастинг.

Обычных прохожих вокруг не было видно, и даже уличные животные обходили это место стороной. Мои чувствительные уши активно протестовали против такого издевательства, так что пришлось заткнуть из кусочками ткани. Стало полегче.

— Куда прешь, мертвяк! — встал на моем пути громадный детина. На жреца, равно как и на храмового хранителя, похож он не был. Скорее всего, оплачиваемый наемник, типа вышибалы.

— Хозяина велел сюда таскать, на алтарь кидать и много дары давать! — дурашливо запричитал я, тыкая рубахой ему в лицо, — Сорок дней носить, не снимать не стирать, чтобы хороший совсем магия стать, крепкий…

— Убери сваю рванину, дохляк! Здесь не рынок, а святилище, где только искусный мастер с помощью силы слова и музыки способен донести свою молитву до великого кир'Короса!

— Надо к веселый бог идти, унылый песня пой и заколдунство получай, — согласно кивнул я, давая понять, что в курсе, как оно все работает. Для убедительности снова ткнул ему рубахой в лицо.

— Ладно, проходи. Но учти — я слежу за тобой!

Встав в конец очереди, я приуныл — такими темпами скорее рубаха сама зачаруется, не выдержав издевательств мастеров над мелодией и рифмой. Хм. Так почему бы не совместить полезное с приятным? Осушив пузырек с зельем ремонта, я достал письменные принадлежности и замахал тряпкой:

— Сочиняю заклятья зачаровальные и молитвы рифмованные! Трехстишия в полцены, именные баллады и поэму пишу каллиграфическим почерком на гербовой бумаге! Походи, не скупись, покупай стихопись!

Сзади раздался смех. Оборачиваюсь: похоже, далеко не все в этой толпе были "неписями", и хохотал над моим рекламным слогом какой-то игрок.

— Ну даешь, дохляк. Наконец-то хоть один интересный бот в игре появился, а то все как один, словно копи-пастой сделаны.

— Про мечи слагаю песни, что одна другой чудесней! Спеть могу и про доспехи, если вам куда не к спеху…

Уж не знаю, по каким параметрам ИскИны определяли качество и мелодичность молитв, заготовленных для Поющего Зачарователя, но мои нехитрые рифмы явно пришлись по вкусу "неписям", все как один бросились ко мне, предлагая кто золото, кто оружие, а кто обещая до отвала накормить свежей человечиной.

Зигмунд быстро смекнул, что к чему, и организовал вокруг живую стену из своих ребят.

— Проходи по одному и называй свою цену. Если мастера-поэта плата устроит, то будет тебе рифмованная молитва. Ну а если пожадничаешь — извини.

— Это же грабеж среди белого дня! — возмутился какой-то горшечник, — Куда ему столько? Яма поглубже да рубаха добротная, много ли надо упокойнику?

— Наш мастер изволит кушать только свежего мяса благородных господ с золотого блюда! — хохмил воин, но "неписи" принимали его слова за чистую монету и грозились позвать стражу.

Стража, впрочем, тоже была здесь, но обоих блюстителей порядка я знал, так что, получив заманчиво звякнувший кошель "за беспокойство", они отправились искать беспорядки в других, не столько благополучных и спокойных кварталах города.

— Меч стальной, каменьями украшенный. На что зачаровывать будете, любезный? — деловито принял Зиг очередное изделие.

— На удар без промаха, любезнейший.

— Хм. И что в плату предложите?

— Вот, отличный клинок! Почти такой же великолепный как и тот, что вы держите в руках.

— Эх, меч-то у меня уже есть… То есть, я хотел сказать, что мастеру-поэту оружие без надобности. Может, пару камушков выковыряешь из рукояти вот этого клинка?

— Нельзя! Никак нельзя! — побледнел не то кузнец, не то ювелир.

— Эй, Харвик, тебе меч нужен, или ты уже себе нашел?

— Я с прошлого инстанса отличный двуручник получил, так что уже не надо.

— Извини, любезный, но сегодня муза мастера-поэта не хочет сочинять песни во имя орудий убийства, — пожал плечами игрока, — Следующий!

— У меня тут вот… Шарф шелковый. А зачаровать хочу вот этот пояс, дочке в приданое на свадьбу.

— Бес, глянь, какой зелененький — тебе как раз под цвет лица. Берем?

— Годится…

— Давайте, проходите в тенек, любезнейший. Только мастера не отвлекайте, соблюдайте тишину.

— Мне трехстопным ямбом, пожалуйста, — пролепетал дедок.

Ишь ты, развелось специалистов на мою голову. Стихи "для народа" я писал уже третий час, и даже Зиг со своими ребятами помогали мне подбирать рифмы в особо тяжелых случаях. До сих пор вспоминаю рифму "горбатый" к слову "богатый" — а ведь мы тогда зачаровалку для княжеского плаща придумывали!

"Золотые два кольца,
Повенчают молодца,
С распрекрасною девицей,
Что задумала жениться…"

Быстро набросал я на свитке и передал деду.

— Э-э-э… мы люди не такие богатые, так что кольца будут серебряные, — вернул тот бумажку.

— Любезнейший, ты свинью к борову ведешь, или единственную дочку выдаешь замуж? — навис над ним Зигмунд, — Мог бы уж и раскошелиться, постараться.

— Так ведь пятеро дочек у меня, — попробовал возразить тот.

— А ты вообще еще что-нибудь умеешь делать, кроме как дочек стругать, да мастера от работы отвлекать? Вот сейчас как зарифмует пару проклятий… Это ж тебе не абы кто, а живой мертвец, темный слуга болотного бога! Кстати, может, дочек твоих того… в лягушек обратить? Все дешевле, чем на кольца золотые разоряться…

И вот так мы развлекались уже второй час. То есть, как развлекались… Каждый из пятерки сопровождающих получил что-то из даров, да и я прилично забил сумку всякими кинжалами, поясами и кольцами. Что-то для себя, что-то на продажу или на алтарь.

— Пора, — заявил вдруг Зиг, — скоро открытие храма, нам нужно минут за десять управиться.

Я поднялся с земли и отряхнулся. Ого! Да ко мне выстроилась очередь едва ли не вдвое больше, чем к самому святилищу! И как через эту толпу прикажете пробиваться?!

— А ну пропустите мастера-поэта! Он изволит просить вдохновения у великого кир'Короса! — рявкнул воин, решая таким нехитрым образом возникшую проблему. Да уж, неплохую

команду подобрал Алекс, не только кулаками работать умеют.

Толпа расступилась, и я зашагал к алтарю. Еще минута, и я впервые раскурочу очередной алтарь уже как полноценный Осквернитель, выполняющий божественный контракт…

На деле все оказалось намного проще, чем я ожидал. Стоило мне приблизиться к алтарю, который был похож на наковальню, усеянную рунными узорами, как передо мною появилось системное сообщение:

Вы хотите использовать дар Осквернителя и осквернить этот алтарь?

Да / Нет

Подтверждаю. К тому же, свое я уже получил от неофитов и почитателей от этого славного любителя жутких завываний.

Выберите тип осквернения: [Трансформация] [Дестабилизация] [Разрушение]

Ага. А вот здесь я задумался. Что все это значит? Впрочем, можно просто быть последовательным и начать с первого пункта.

Ваш статус недостаточен для преобразования в алтарь вашего покровителя!

Ну, здесь все понятно — был храм-наковальня, станет бассейн, а уже бассейн снова превратится в храм, только не поющего, а квакающего бога. Впрочем, если это кир'Корос поет так же, как и его почитатели, то никто и разницы не заметит. Следующий пункт!

Внимание! Использование дестабилизированного алтаря может привести к появлению нежелательных эффектов, созданию проклятых вещей и поломкам. Вы уверены в своем выборе?

Да / Нет

Разумеется! Я же такую кучу народу снабдил высококачественными молитвами — пусть сами на себе ощутят великую силу искусства!

Дестабилизация алтаря приведет к высвобождению накопленной в нем силы, которую вы можете преобразовать в:

[Благодать] [Божественное влияние] [Явление чуда]

Уф, и тяжело же быть Осквернителем! Читать нужно, кнопочки жать, принимать сложные решения. Определенно, нужно требовать надбавку у Ойя. С Благодатью у меня и так неплохо, чудеса являть — ищите других дураков, мало им зомби-стихоплета, так подавайте еще и чудотворца? Боюсь, такой разрыв шаблона лишь привлечет ненужное внимание ИскИнов, а то и администрации. А вот подкинуть очков рейтинга бедному бородавчатому Нааму как раз не помешает.

Решено!

Что-то где-то звякнуло, скрипнуло и хрустнуло, но, похоже,

кроме меня никто этого не слышал. Класть рубашку Зига на неисправный алтарь я не стал и просто отошел в сторону, пропев что-то невразумительное, чтобы не вызвать подозрений. Встав в густой тени дерева, принялся наблюдать за происходящим. Через пару минут ко мне присоединился Зигмунд со своей командой.

— Ну как? — прошептал он.

— Сейчас узнаем.

— Три дня я колдовал, ветер северный, — донеслись до меня строки собственного сочинения, напеваемые на мотивчик известной древней песенки, кажется, этот жанр назывался "русский шансон", — Чертил я у двери, рун немеряно. Лежит в телеге тяжкий груз…

Бедолага бронник даже не успел закончить молитву, когда это случилось.

Груда доспехов, которые он вывалил на алтарь, начала стремительно покрываться ржавчиной. Тот схватил ближайший нагрудник и попытался ногтем отковырнуть ржавчину, словно это была просто присохшая грязь. Не тут-то было! Один за другим хватал он элементы доспехов, тер, бил, плевал на них и ругался, угрожая кулаком куда-то в небо.

— Как думаешь, они сперва тебя за плохие стихи отлупят, или сразу поймут, что дело не в молитве, а в самом алтаре? — словно невзначай, поинтересовался Зиг.

Намек я понял, поэтому накинул на себя один из полученных в дар плащей, закутался в него поплотнее и отступил за бронированную фигуру игрока.

— О боже какая овчина, — надрывался очередной любитель божественной халявы, водя толстым пальцем по засаленному куску бумаги…

Огромный тюк драгоценной медорийской шерсти изумрудно-зеленого цвета, который он пытался зачаровать на устойчивость ко влаге, вздрогнул и куда-то покатился. Проситель бросился бежать за драгоценным товаром, а когда нагнал, то его вопль заглушил даже вопли разминающих глотки просителей:

— Крыса! Да откуда же она там взялась?!!

По толпе побежал негромкий ропот, и я понял, что пора делать ноги.

— Давай-давай, уходи, — подбодрил меня воин, одновременно переодеваясь в неброскую хламиду, — А мы, смиренные служители Ойельфифинелля, объясним несчастным, где можно быстро, недорого и качественно получить первоклассные благословения.

Задание "Осквернение святилища кир'Коруса" выполнено!

Получена награда:

+30000 Опыта. Всего опыта: 32 500 / 80 000

Эх, а я так надеялся еще раз получить учебники! Жаль…

— Жрец, ты лучше присядь, — раздался заботливый голос ушастого бога, — Мы начинаем!

Спросить, кто и что там начинает, я не успел.

Благодать +210 (4750)

Благодать +400 (5150)

…

Сообщения сыпались одно за другим, а я почти физически чувствовал потоки вливающейся силы, словно со всех сторон на меня налетели ветра. Как им удалось собрать столько пожертвований, если храм только-только открылся?

Хотя, ответ был очевиден: это жители Ривенки, в которой проживало почти полсотни наемных ремесленников! Несколько дней прямо на их глазах возводился храм, и наверняка гремлин и его соратники в полной мере продемонстрировали открывающиеся перед мастерами возможности, явив несколько убедительных чудес! Да и я сам к этому руку приложил, чего греха таить.

За каких-то десять минут я получил почти десять тысяч Благодати, а потом поток иссяк. Интересно, сколько перепало от этого счастья моему покровителю?

Призвав Дохлятину, я отправил ее вперед, выслеживать Драконов и прочие неприятности. Так мы добрались до казарм. К счастью, Маркус оказался на месте, и он ждал меня.

— Я слышал, в селении возле города появился храм какого Ойельфифинелля, и там народу — не протолкнуться, почти весь ремесленный люд туда валит, — в своем репертуаре "поздоровался" он.

— Все, как вы и просили.

— Да, я рад, что не ошибся в тебе. Кстати, насчет тех бессмертных… Карл передал им послание от тебя, так что думаю, в ближайшее время можешь их не опасаться.

— Послание?

— Вот, держи…

Он щелчком пальца отправил лежавший перед ним лист в путешествие по столу. Я взял записку:

"Прошу прощения за побег. Я не мог противиться воле своего хозяина. Следующая наша встреча закончится моей смертью — таков приказ Каролиса. Бес, темный инквизитор…"

И пара капель темной жидкости, моей крови. Убедительно! И даже почерк мой — игра для каждого выбирала свой уникальный тип начертания символов таким образом, чтобы автора любого послания можно было однозначно определить по почерку, если

только тот не прибегал к умышленным способам его маскировки. Хотя, проще было нанять писаря.

Выходит, они не только за меня записку сочинили, но и почерк подделали? Впрочем, в последнем не было ничего удивительного — и навыков, и образцов у Карла и Маркуса предостаточно. И в ближайшее время Драконов можно не бояться, как минимум, пока они не познакомятся поближе со свирепым некромантом.

— Как продвигается дело с поисками Птицы Возмездия? — решил я перевести тему разговора в нужное мне русло.

— Намекаешь, что я еще не расплатился по счетам? — ухмыльнулся дознаватель, — Выкладывай, что тебе нужно.

— Мне нужен список мест, в которых побывали вы вдвоем с Карлом, преследуя Каролиса. И младшего, и старшего. А так же тех мест и людей, с помощью которых вы рассчитывали избавить Рианну от проклятья…

Глава 25. Альмера

Отдел внутренней безопасности проекта "ВП"

корпорации "Виртуком"…

Сидевший за столом Цербер снял вирт-шлем и вывел колонки цифр на визуальную проекцию экрана, висевшего перед ним в воздухе — так ему было удобнее воспринимать информацию, а ее было много! Пятьдесят четыре пакета, зашифрованных разными кодами и разбитых на произвольные части. На первый взгляд никакой логики во всем это не было заметно, но это и не его работа — пусть аналитики пыхтят, им за это и платят.

— Ну, Петр Сергеевич, что скажешь? — голос испанца звучал прямо в голове — глава отдела безопасности вышел на связь через Вирт.

— Хаос. Но хаос упорядоченный, сразу видно, что вся система была продумана заранее. Увы, часть пакетов была упущена, так что у нас нет полной картины.

— Почерк "виртуоза" прослеживается?

— Разумеется, нет! — фыркнул Цербер, — Для этого он слишком хорош. И, судя по всему, прекрасно понимал, во что влезает.

— После того как с нашей подачи по всем каналам, включая свободных вещателей Бездны, прокрутили ролики с тем энергетиком и с пожарным, один из известных "виртуозов" вдруг собрал свои вещи и укатил в бессрочный отпуск на острова.

— Значит, ваше послание дошло… — кивнул Петенька.

— Слушай, Петр Сергеевич, я тут подумал — а не пора ли тебе в отпуск? Скажем, так на недельку, на настоящий пляж, под настоящее солнце…

— На острова, как я понимаю?

Испанец ничего не ответил, лишь ухмыльнулся и положил на стол конверт с билетами и молча вышел из кабинета…

Виртуальность "Мира Фантазий"

Южные казармы городской стражи

г. Ривера, кабинет старшего дознавателя…

Объяснить свое странное желание дознавателю оказалось просто — я ведь пообещал Карлу сделать все возможное и невозможное, чтобы избавить его дочь от проклятья.

— Мы там все облазили и обнюхали, — предупредил Маркус, — Вряд ли инквизитор усмотрит что-то ускользнувшее от взгляда двух опытных сыскарей.

Но я его уже не слушал. Хродский хребет, Рийский Княжич, барон фон Бон, Южная и Западная Кайя, Нероний, Сагайская пуща, братья Урс — внимательно вглядывался я в названия мест, городов, имена, пытаясь отыскать хоть какую-то зацепку. Маркус охотно комментировал движения моего пальца по списку:

— В ущелье нас ждала засада. Полсотни мертвяков, закованных в легийскую броню. Не знаю, где этот колдун откопал целый отряд легийских протекторов, но повозиться нам пришлось изрядно… В Княжиче есть обычай не хоронить покойников, а сваливать в ущелье Памяти, где их пожирают грифы и прочие падальщики. Каролис пытался их всех поднять, когда мы туда прибыли… Госпожа Фигейра — с иду бабушка божий одуванчик, но на самом деле оказалась сильнейшей ведьмой, главой целого ковена и двоюродной теткой молодого некроманта…

Да уж, весела была погоня! Одно название показалось мне смутно знакомым. Альмера! Где-то я это уже слышал… или читал?

Я достал список заданий, полученный в одной из шкатулок. Точно! Герцог Себастиан Альмерский, задание на поиски Когтя Саламандры. 200 000 тысяч опыта и столько же золота.

— А что было в Альмере? — словно невзначай, поинтересовался я.

— Младший Каролис служил там придворным чародеем у одного герцога, получив пост в обмен на обещание бессмертия.

— На обещание?

— Тридцать восемь неудачных покушений. Лично я склонен думать, что дело просто в хорошо поставленной системе охраны дворца. Этот герцог со своего этажа уже несколько лет носа не высовывает, и никого к себе не пускает. Ну и боец он свирепый, в одиночку нас с Карлом разделал играючи, хотя в нем и торчало два отравленных кинжала, всаженных по самую рукоять… Но при поддержке колдуна уровня Каролиса, и не такие чудеса вытворять можно.

— Возможно-возможно.

— Из-за его затворничества, Себастьяна Альмерского прозвали Серым Герцогом: потому что вместо себя на переговоры

и прочие мероприятия он посылает советников, говорящих от его имени Может, слыхал выражение "серый кардинал"? Так называют тех, кто правит, оставаясь в тени. Между прочим, его в обиход как раз бессмертные и ввели…

Но я его уже и не слушал. Как минимум две ниточки вели в Альмеру и к этому Серому Герцогу, так что туда мне и дорога. Тем более, что и повод посмотреть на этого "бессмертного" затворника у меня имеется, в виде редчайшего Когтя.

Попрощавшись с Маркусом, я вернулся в свой гостиничный номер и на всякий случай продлил его оплату еще на месяц вперед: в случае уничтожения точки возрождения или физической невозможности в ней появиться, игрок возрождался на предыдущей. После этого я отправился в Ривенку.

Вереница людей двигалась в том же направлении, бесконечным ручейком вытекая из Западных Ворот, так что я просто смешался с ними, так и проделав весь путь, прислушиваясь к разговорам вокруг. Почти все они сводились к обсуждению собственного ремесла, невероятных успехах в этой области, жадных заказчиках, что не ценят труд мастера ну и, разумеется, главной темой был новый храм.

В Ойельфифинелля люди не верили и знали о нем лишь с чьих-то слов, так что большинство шли к его храму просто, чтобы "убедиться в появлении очередного шарлатана", и исключительно "на всякий случай" прихватив с собой лучшие из своих изделий. О внезапно испортившемся алтаре кир'Коруса тоже иногда заходили разговоры, и все они велись на повышенных тонах, с применением нецензурных слов и проклятий в адрес коварного бога.

В общем, ничего неожиданного я не услышал. Про мертвяка-поэта и Осквернителя ничего не говорят — и то ладно, мне лишнее внимание ни к чему.

К Храму было не протолкнуться, так много народу собралось, разве что издалека полюбоваться. А посмотреть было на что! Храм по форме напоминал наковальню, над которой прямо в воздухе висит и медленно вращается гигантская шестерня. Да уж, на спец эффекты Ой и его команда не поскупились, а ведь наверняка удерживается в воздухе и вращается вся эта громадина усилиями верующих!

У колодца стояло несколько незнакомых мастеров и бурно что-то обсуждали. Завидев меня, они заметно напряглись, взгляды их стали колючими.

— Эй ты, мертвяк, а ну стой, куда прешь? Не видишь, здесь мы отдыхаем и прохладой тенька наслаждаемся, — заступил мне путь один из них, приземистый, но широкоплечий детина.

— То-то я думаю, воняет! — подал голос выряженный в шелка "непись", демонстративно поднося надушенный платочек к носу, и вся четверка рассмеялась.

— Запах? Не чувствую. Вас, господа любезные, часом, комары из этого колодца не кусали? А то, говорят, местные тут от ворья залетного особых комаров завели сторожевых. От их укуса галлюцинации начинаются, а потом руки болят и пухнут да так, что ни в один карман не пролезут. Как храм отстроили, так спасу нет от карманных щипачей.

Появилась предостерегающая надпись о том, что язык мой вот-вот отвалится, напоминая, что пора пить ремонтное зелье. Зато и "неписи" после моих слов занервничали, начали с опаской рассматривать свои руки.

Пожав плечами, я отошел в сторонку и спрятался за углом ближайшего дома.

"Гнус!" И облако болотной мошкары появилось прямо над колодцем. Вот хлопнул себя по щеке коренастый, а следом за ним зачесался и тот, что с платочком. Через минуту возле колодца никого уже не было, и я спокойно смог спокойно вернуться к своему алтарю, прыгнув в воду.

Оказавшись внутри, я достал кусок ткани и разложил ее в двух шагах у бассейна таким образом, чтобы оказалось похоже на кровать. Вот только для сна было еще рановато. Обойдя алтарь, я остановился у противоположной стены. Прислушался. Сквозь стену доносились приглушенные звуки молитвы и голос Алекса, значит, по ту сторону находился храм, на что я и рассчитывал.

Я улегся на пол, прижавшись к стене, и выбрал в настройках смену точку привязки. Подтвердил.

Ну вот, теперь можно вздохнуть спокойно. На крайний случай у меня есть аж три точки отступления — к городской стене, в здание храма, сквозь стену, и под землю. Надо бы обзавестись закрытым подвальчиком с телепортом, но это уж как-нибудь потом.

Оставив прямо здесь весь лишний хлам и часть припасов, я переместился к городу. Десять минут пешей прогулки, и вот я уже в Ривере.

— Простите, любезный, где здесь находится городской портал? — остановил я первого встречный.

Тот оказался вовсе не любезных и весьма хамоватым типом, который в нецензурных выражениях и жестах пояснил, куда я могу закопаться и что со мной сделают святые отцы-экзорцисты, если встретят. Пришлось искать самостоятельно, используя карту стражников. К счастью, в списке городов назначения Альмера тоже была и, отдав 3000 монет за перемещение, я вошел в

светящуюся арку портала…

Судя по описанию из игровой справки, Альмера была городом примерно вдвое крупнее Ривера, но при этом очень удачно располагалась в неких "узлах силы", то есть служила промежуточной портальной точкой для перемещений по Империи. А это означало уйму торговцев, гостиниц, игорных домов и прочих неизменных спутников большого товаро- и пассажирооборота.

— Пирожки горячие, свежие, вкусные — выбирай любой! — почти набросилась на меня бабка с огромным кулем за спиной

— Отвезу в гостиницу на кабрисе, недорого.

— Грузчики! Услуги големов-грузчиков, зомби-носильщиков!

— Самые лучшие комнаты по достойной цене!

— Постоялый двор "Последний приют" — дешевле некуда и незачем!

— Складские помещения, аренда почасовая, все виды магической защиты и сторожевые церберы обеспечат сохранность ваших товаров!

— Магическая экспертиза и идентификация, постоянным клиентам — бесплатный прогноз на успехи в торговле!

— Консервация, герметизация, капсуляция, мумификация и другие услуги, продлевающие сроки хранения!

Торговый чат прямо таки разрывался от многочисленных предложений. Хвала разработчикам, ИскИны анализировали все чаты и если сообщение определялось как рекламное или торговое, то оно перенаправлялось в соответствующий чат. Тем не менее, несколько десятков приватных сообщений мне уже пришло — многие дельцы не гнушались и к каждому персонально обращаться.

— Девочки нужны, э? Живые и мертвые, горячие и холодные, любая экзотика есть — хоть в чешуе, хоть вообще без кожи. На час, на ночь, пожизненное владение… — торговец живым товаром настойчиво спамил мне в приват, и его сообщения вдруг напомнили мне, где я еще слышал название города.

"Альмера, Южный квартал, веселый дом матушки Руссо… Буду ждать", — кажется, именно так сказала девушка, которую я спас от участи быть принесенной в жертву темному Менкауру-Мучителю. Принесенной в жертву моими же руками, если точнее. Интересно, вспомнит она тот эпизод в лесу?

Раз уж в этом шумном городе у меня оказался какой-никакой, но знакомый человек, стоило начать именно с его поисков.

Я отыскал взглядом "непися" по имени Метто — именно он так настойчиво предлагал мне девочек на любой вкус и цвет —

им оказался высокий и тощий эльф, выряженный, словно попугай, во все яркое, разноцветное и пушистое. Писать в приват я не мог, так что пришлось пробиваться к нему, активно работая локтями и коленями. И своим специфическим ароматом, чего уж там — прохожие косились на меня и кривились, но пока стражу никто не вызывал, и то ладно.

— Послушай, уважаемый, а не подскажешь, как мне найти веселый дом матушки Руссо?

— Хм, а тебе для себя или для хозяина? — сперва зазывала скривился, поняв, кто перед ним, но потом все же натянул на текстуру лица дежурную улыбку, — Все же, у матушки Руссо девочки обслуживают, так сказать, более традиционных клиентов.

— Много будешь знать — будешь умный и мертвый, как я!

— Ясно. Пожалуй, я могу проводить тебя… за символическую плату, — и он озвучил сумму, услыхав которую я едва не проклял проходимца.

— Ничего себе, символическая!

— Это ведь символ твоей щедрости и моей несомненной полезности, — быстро нашелся тот, — К тому же, я потрачу на тебя время, которое могло принести мне куда более солидного и живого клиента.

— Веди, — махнул рукой в надежде, что за такие деньги он хотя бы проведет меня безопасной дорогой, наверняка в таком бурном месте хватает любителей до чужих кошельков и жизней. Но на всякий случай я периодически сканировал местность, пытаясь выявить возможную засаду.

Увы, предусмотрительность меня не подвела, и вскоре умение показало нескольких человек, скрывающихся в тенистой подворотне, к которой уверенно шагал мой проводник.

— А ты уверен, что нам именно туда? — с сомнением поинтересовался я, сбавляя шаг.

— Так будет быстрее, — заверил меня "попугай".

— Ты хочешь сказать, так я быстрее расстанусь с деньгами?

"Щит веры" уже был на мне, как только я оказался в Альмере. "Оковы веры" сковали наши руки надежнее любых наручников. Побледневший сутенер попытался вырваться, но, разумеется, безуспешно.

— Отпусти! — испуганно крикнул тот, вонзая мне в бок кинжал. Отравленный, судя по системному сообщению.

— Я итак мертв. Оружием смертных меня не убить.

"Клеймо Гнева" заставило его выронить оружие и зашипеть от боли. А от "Иглы инквизитора" он и вовсе рухнул на колени, завывая от боли. Может, по параметрам он был и сильнее меня, зато характером не вышел. Жалкий, гнилой человечишка, точнее,

эльф.

Оставив его в покое, я вышел на самую широкую и людную улицу, ориентируясь на слух.

— Дядя, дай пятак, — откуда-то возник босоногий попрошайка.

— Тебе за дело, или за так?

— Фу… мертвяк! Люди добрые, живой мертвяк среди бела дня разгуливает! — сначала спокойно, а потом повышая голос и, наконец, переходя на крик, затянул он.

При все при этом взгляд мальчишки оставался насмешливым, оценивающим.

— Десять за молчание и еще сотню — за помощь.

Крики смолкли мгновенно.

— А чего надо, дядя?

— Веселый дом мадам Руссо знаешь?

— Так кто ж его не знает! Девочки там — самые лучшие, — он смерил меня многозначительным взглядом, мол, "ты-то куда собрался, с такой-то рожей".

— Отведешь? Только чур без хитростей, а не то твою душу выпью.

— По рукам. Только деньгу вперед, — в глазах мальчонки мелькнул озорной огонек.

— По рукам.

И, едва грязная ладошка оборванца коснулась моей руки, я привязал его к себе "Оковами".

— Эй, ты чего! — крикнул тот и рванулся, пытаясь вырваться.

— Отпущу, когда окажемся на месте.

— Тогда с тебя еще сотня, дяденька.

— Получишь на месте.

И мы двинулись в путь. Каждые минут десять мальчонка пытался вырваться, проверяя надежность магического крепления, и точно так же каждые пять-шесть минут я обновлял умение, чтобы не обмануть ожиданий уличного босяка.

Наконец, спустя сорок минут, мы оказались на вполне ухоженной улочке, обрамленной стройными тополями-стражами. Трактир, игорный дом, постоялый двор, еще один игорный дом и, в самом конце улицы, яркая вывеска веселого дома мадам Руссо.

— Пришли, — мальчишка снова попытался вырваться, — Деньги давай.

— Наглеешь. Идем вместо до самого дома.

— Н-не! Лучше сразу прибей.

— А что так?

— У этой ведьмы знаешь какая охрана? Не, я еще жить хочу. Побирушек мадам Руссо не любит. Да и тебе, дяденька, в таком

виде туда лучше не соваться.

Хм. А ведь он был в чем-то прав. Как отреагируют вышибалы на появление ободранного, смердящего зомби в компании босого грязного мальчишки? Уж явно если и предложат "всех посмотреть", то этими "всеми" окажутся разве что кастеты с дубинками.

— Тогда веди меня туда, где можно помыться и почиститься.

— Три сотни монет! — тут же заявил тот.

— Малыш, не хами. Я со вчерашнего дня без свежей человечины.

— Сто.

— Только в ближайшую, а не на другой конец города.

— Значит, нам туда, — ухмыльнулся мальчонка, указав на здание через дорогу. Мда, так красиво меня давно не разводили. На вывеске были изображены ножницы и расческа.

— Цирюльная мастерская "Роковая Фантазия", — прочитал я вслух. Разомкнул "Оковы" и сунул босяку еще сотню, — держи, заработал.

— Может, господину мертвяку еще куда-то угодно будет прогуляться? Мою цену вы знаете, — начинающий делец сменил тон на более уважительный, получив деньги и свободу.

— Может, и будет угодно. Посмотрим.

И я открыл дверь, окунувшись в предполагаемое облако невообразимых ароматов, увы, не имея ни малейшей возможности их оценить. Разве что в глазах начало слегка пощипывать.

— Что угодно господину… эээ… инквизитору? — подскочил ко мне кудрявый и лоснящийся толстячок, с перекинутым через согнутую руку полотенцем.

— Умыть. Подстричь. Одежду почистить. От запаха избавиться.

— Вы пришли в правильное место, ваше темнейшество! Сделаем все в лучшем виде!

— Стоп! — мне вдруг пришла в голову запоздалая мысль, а потяну ли я такой уровень сервиса? — Я немного стеснен в средствах. Сколько с меня за все?

— Умыть. Подстричь. Почистить. Запах. Четыре тысячи монет, и мы превратим вас в человека!

Уже отработанным движением, я ухватил его под локоть и притянул к себе, предварительно приковав "Оковами веры".

— Умыть. Почистить. Побрызгать недорогими духами. И все это за пять сотен монет. Справитесь?

Толстячок скривил нос и отчаянно рванулся, едва не опрокинув меня на пол. Уровень у него был всего тридцать пятый

— Альмера предназначалась для игроков до сорокового уровня, так что контингент здесь был соответствующий.

— Или мне поискать другую цирюльню?

— С-сделаем все в лучшем виде! — часто-часто закивал тот.

— За пять сотен, — напомнил я.

— Разумеется! Желание клиента для нас закон.

Осушив еще один пузырек с зельем ремонта, я опустился в кресло и закрыл глаза. Пока мной будут заниматься, неплохо бы изучить своей жреческий скипетр, раз уж выдалось свободное время…

Палочка-выручалочка эта оказалась не оружием, а самым настоящим магическим артефактом, да еще и настраиваемым!

Скипетр жреца Нааму

(Тип: артефакт, Класс: редкий)

+5 % к защите от Магии

Вложенные умения (3/4):

— Метка Болот (урв. 25)

— Санграматти (урв. 35)

— Вопящий дух (урв. 40)

Запас благодати: 300/500

"Метка Болот" помечала жертву, снижая ее удачу и не позволяя скрыться от жреца. Еще были обещаны какие-то "неприятности", ожидающие помеченную цель во владениях Нааму. Умение со сложно произносимым названием оказалось древним болотным проклятьем, вызывающим у цели судороги, а последнее — призывало Малого Баньши, чтобы выполнить один приказ заклинателя.

Неплохой такой наборчик, хотя и для очень специфических случаев. И, судя по всему, вкладывать в скипетр умения можно самостоятельно, как и заряжать его Благодатью, что я и проделал, перелив в артефакт часть своих запасов.

— Господина устраивает его внешний вид? — раздался голос парикмахера.

Я открыл глаза. В смотрящем на меня из зеркала молодом человеке мало что осталось от живого мертвеца, который вошел в цирюльню полчаса назад. Волосы подстрижены, вымыты и аккуратно уложены в простую, но стильную прическу. Толстый слой грима скрывает трупные пятна и придает бледному синюшному лицу более здоровый вид, да и вся одежда приведена в порядок.

Я поднял руки. Вечно грязные и обломанные ногти тоже подстрижены и даже покрыты бесцветным лаком. Красота, да и только! К сожалению, запахов мой нос не чувствовал, так что в

этом пришлось довериться вкусам мастеров. В общем и целом я стал похож на приличного и вполне живого человека, жаль только, что долго такая маскировка не продержится…

— Да, вы отлично поработали, — передав плату, я в последний раз взглянул на красавчика, что подмигнул мне из зеркальной глади, и покинул мастерскую.

Настроение определенно улучшилось, так что я быстро вернулся к веселому дому и позвонил в специальный колокольчик, висевший у двери.

Резная дверца из ценных пород дерева бесшумно отворилась, словно приглашая войти внутрь, и я шагнул в проем, склонив голову, чтобы не удариться. Кажется, в некоторых странах специально делали двери пониже, заставляя гостей наклоняться, таким образом, ставя их на место. Ну, или что-то вроде того.

— Что будет угодно уважаемому господину? — передо мной возник широкоплечий орк, выряженный в дорогой фрак, смотревшийся на нем куда менее уместно, чем дамское седло на корове.

— Я ищу… кое-кого.

— Возможно, господин обознался дверью? У нас девушки для более… традиционных клиентов.

— Мне нужна… гзм… — я поднял логи многодневной давности, чтобы узнать имя девушки, — Талира, да, именно она.

— У нас нет девушек с таким именем, — покачал головой вышибала и надвинулся на меня, ненавязчиво оттесняя к двери.

— Рурх, спасибо, что встретил посетителя, теперь я сама им займусь, — раздался позади меня прямо таки волшебный женский голос, с приятным тембром и легким акцентом, делавшим речь журчащей.

Я обернулся. Прямо передо мной, махая полупрозрачными крылышками, висела фея из сказки…

Глава 26. Серый Герцог

Сказочная фея оказалась хозяйкой заведения, той самой госпожой Руссо. Вот только похожа она была больше на озорную школьницу — кукольное, почти детское, личико с огромными глазами, пухлыми губками и носом-пуговкой, изящная слабо развитая фигурка и в довершение всего пара стрекозьих крылышек. Ах да, при всем при этом ростом она была едва ли мне по пояс — если бы опустилась на землю. Воистину, фантазия разработчиков не знает границ!

Она пригласила меня присесть на мягкий диван, покрытый шкурой какого-то незнакомого мне зверя, очень мягкой и приятной на ощупь, а сама взлетела на специальную стойку, похожую на вешалку, на которой с удобством расположилась.

— Итак? Я вас внимательно слушаю…

— Мне нужна одна девушка. Ее зовут Талира — высокая, стройная, красивая, черные волосы…

— Вы описали мне с четверть моих девушек, — мелодично рассмеялась фея и поправила огненно-рыжую прядь, выбившуюся из-под усыпанного изумрудами обруча, — А что до имен, так преступая порог моего дома, они от них отказываются, получая эльфийские прозвища. Аая, Теплый Рассвет. Эльирэ, Аромат Жасмина. Кальяри, Журчащий Ручей…

Мда. Мне казалось, все будет несколько проще.

— Несколько дней назад она была похищена и едва не принесена в жертву, — пошел я ва-банк, ведь девушка могла уже неоднократно потерять память о том случае. Проклятье, а ведь и впрямь!

— Танаэ, Дикая Роза… Наверное, речь идет о ней! — улыбнулась госпожа Руссо, и в ее руках зазвенел непонятно откуда взявшийся колокольчик, — Надеюсь, у вас есть деньги?..

Появившийся слуга отвел меня наверх. Непривычно было идти по ковру, в котором ноги утопали едва ли не по щиколотку, постоянно хотелось убедиться, не тону ли я.

— Сюда, господин, — указал мой проводник на дверь, на которой была искусно вырезан цветок розы на стебле, густо усыпанном шипами.

Я с любопытством осмотрел другие двери. Снежинка, контур тигрицы, набегающая волна, встающее солнце… Интересно, а как резчик передал тот же Аромат Жасмина?

Постучав, я открыл дверь и вошел.

Комната была выполнена в алых и багровых тонах, изредка разбиваемых вкраплениями сочной зелени: мягкий бордовый

ковер, на котором разбросаны атласные алые подушки, свисающие откуда-то сверху струящиеся ткани различных оттенков красного цвета, тяжелые гардины на стенах и кровать словно созданная из лепестков розы.

Рассмотреть изящную фигурку девушки во всем этом буйстве алого, оказалось тем еще квестом! Даже я, с моим перекаченным Восприятием, его с треском провалил.

— Талира?

— Меня зовут Дикая Роза, милый, — раздался голос откуда-то со стороны кровати. Или из-за штор?

"Поиск жизни"! Вот так-то, с инквизитором в прятки играть — не самый разумный поступок.

— Помнится, у алтаря Менкаура-Мучителя на тебе было немного больше одежды, — ухмыльнулся я, рассмотрев ее сквозь прозрачный алый шарф, которым была обмотана девушка, почти сливавшаяся с цветастым покрывалом.

— Бес? Бес!! — словно багровым взрывом, взметнулись в воздух отброшенные жрицей любви ткани, и гибкое тело бросилось ко мне.

Талира буквально набросилась на меня, сжимая в объятьях и обхватывая руками и ногами. Весила она хоть и немного, но и я был далеко не силач, так что мы рухнули на ковер.

— Ой! — да больно же, увалень!

Девушка выбралась из-под меня и уселась напротив, сложив руки на коленях и ничуть не стесняясь своей наготы. Впрочем, кое-какая одежда на ней все же была — пара полосок тонкой полупрозрачной ткани, который почти ничего не скрывали.

— А ты изменился. Похорошел, окреп, — довольно покачала она головой, закончив осмотр, — Стал похож на человека… живого, — девушка рассмеялась.

— Талира, я к тебе по делу…

— Ну разумеется, глупенький, — она озорно подмигнула мне, и одежды на ней стало вдвое меньше. Тонкие кисти легли мне на бедра, а лицо вдруг оказалось близко-близко.

Увы, но я ничего не чувствовал — ни ее прикосновений, ни возбуждения. Похоже, капсула и в этом блокировала мои ощущения. А жаль, девушка была весьма и весьма хороша. Упругая грудь прижалась к моей, а руки обвились вокруг шеи.

— Хм. Какие-то проблемы? — спустя пару секунд отстранилась она, так и не поцеловав меня, — Или у вас это происходит как-то по-другому? Или… я тебе не нравлюсь?… — Талира отшатнулась в притворном гневе, а на ее губах играла улыбка.

— Ты очень красивая и соблазнительная девушка, — зачастил

я, оправдываясь, — Но мертвое тело не слишком приспособлена для подобных забав, к сожалению.

— Тогда что ты имел в виду под делами?

Она встала и начала поправлять волосы, словно ничего и не случилось. Я залюбовался ее изгибами — уж что-что, а чувство прекрасного никакой капсуле у меня не отнять. Оказывается, в прическу Талиры были вплетены живые розы, шипами которых она и удерживалась.

— Я новенький в городе, и мне нужен проводник. Так уж вышло, что кроме тебя я здесь никого не знаю, вот и решил навестить…

— А ты забавный, — она нагнулась за своим шарфом или шалью, специально повернувшись ко мне таким образом, чтобы обеспечить наилучший обзор, — Вряд ли кому-то еще взбредет в голову искать проводника в веселом доме.

— Мне нужен не простой проводник. А тот, кто поможет устроить встречу с герцогом Себастьяном Альмерским, — словно вскользь, обронил я, внимательно наблюдая за ее лицом.

— Ого! Высоко метишь, жрец, — девушка усмехнулась, — И какие у тебя дела к нашему Бессмертному Герцогу?

— Хм. А разве иг… то есть, бессмертные могут стать градоправителями? — удивился я.

— Ну, вообще-то он вполне смертный. Точнее, когда-то таким был, пока не заполучил себе в придворные маги этого жуткого извращенца, — красивое лицо девушки исказилось в брезгливой гримаске, — и не получил от него секрет бессмертия…

Одеваясь, она продолжила рассказ. Судя по всему, герцог и впрямь заполучил некий секрет неуязвимости, потому что буквально за пару недель он одним махом устранил всех возможных конкурентов за власть, присоединил пару мелких баронств — силой, разумеется, — и пережил не один десяток покушений, которые организовали почуявшие запах жареного владетели и дворяне.

Впрочем, настроена девушка была довольно скептически: устранить конкурентов можно и чужими руками, хватило бы денег, а что до покушений, так на этот случай есть всевозможные двойники, иллюзии и отличные целители, наконец!

— Ну или некромант, вроде того, что занимал пост придворного мага при герцоге.

— Значит, ты не веришь в слухи о его бессмертии?

— Милый мой, знал бы ты, какие вещи рассказывают о нашей госпоже Руссо! Причем, половину их она сама и распространяет. К тому же, герцога уже давно никто и в лицо не видел. Говорят, что он заперся у себя во дворце, куда есть доступ лишь самым

проверенным людям. Не так уж и трудно прослыть бессмертным, засунув себя в каменный мешок за ряды неприступной стражи.

— Стражу можно купить. А так же повара или еще кого из прислуги.

— Верно. Так что в каждом слухе — есть доля слуха. Ну что, я уже готова. Идем?

— Куда? — я напрягся, неужели она вот так запросто собралась отвести меня во дворец? Это было бы что-то совсем уж из ряда вон выходящее.

— В салон мадам Кики, разумеется, в "Вишневый сад"!

— И что там? Холодные зомби-красотки на мой вкус? — попытался отшутиться я.

— Нет. Там девушки на вкус герцога. В конце концов, он ведь мужчина в полном расцвете сил. Смертный или бессмертный — человеческие желания ему не чужды…

Уладив финансовую сторону вопроса с госпожой-феей, мы покинули здание и направились вдоль по улице.

— Здесь недалеко, не больше получаса, — заверила меня девушка, уверенно повисая на моей руке.

— Расскажи мне все, что тебе известно об этом герцоге и его колдуне, — попросил я.

Так мы и шли по мощеным улочкам, стараясь держаться подальше от редких прохожих и всяческих зазывал: жрец болотного бога и жрица любви. Пару раз Талира предупреждала меня о приближении карманников, но я и сам, хвала Восприятию, успевал заметить и ощупывающие мой кошель взгляд, и ловкие тонкие пальцы, и воровские татуировки.

О хозяине Альмеры девушка знала не так много: потомственный герцог, один из трех кандидатов в градоправители. В отличие от претендентов, делавших ставку на степень голубизны своей крови и тяжесть золотых мешков в подвалах замков, к власти пробрался по трупам, используя наемников и темную магию. Откуда он раздобыл отличного некроманта и как убедил его стать придворным магом — ей было неизвестно.

Как и о бессмертии — обычные слухи, ходившие по городу. Герцог был настоящим затворником. Подпускал к себе только проверенных людей, питался проверенной пищей с собственной кухни и… пользовался услугами проверенных девочек из салона мадам Кики. На людях не появлялся, перепоручая все дела доверенным советникам или все тому же чародею. Ну и разные сказки про покушения.

К слову, "Вишневый Сад" это выглядел именно так, как назывался — вдоль фасада росли вечно цветущие вишни, укрывая

от пытливых взоров высокие затемненные окна, а резная ограда и ворота, украшенные резьбой весьма фривольного содержания, были из вишневого дерева.

— Подожди здесь, милый, я сейчас, — шепнула девушка мне на ухо и, чмокнув в щеку, исчезла в тени деревьев. Раздался скрип двери, звон колокольчика и чей-то низкий голос.

Я отвернулся, привлеченный странным звуком в нескольких шагах за моей спиной. Это оказался обычный уличный мальчишка в грязной рубахе, холщовых штанах и босой на одну ногу.

— Дядя-дядя, дай пять монет на сладкого петушка, — нагловата "попросил" он.

Бездомный сделал запнулся за собственную ногу и ухватился за мой рукав, чтобы не упасть.

— Простите!

"Оковы веры" приковали его прямо так — правая рука лежит на моем предплечье, а пальцы уже шарят в кармане.

— Нехорошо, молодой человек, — назидательным тоном поучал я бота.

— Пусти, козел старый! — заорал тот, — Миклош, этот извращенец ко мне пристает!

Он рванулся, пытаясь выбраться, но безуспешно. В ход пошли ноги, а потом и зубы.

— Смотрю, ты тут не скучаешь, — появилась из-за ворот моя спутница, а с ней еще одна девушка.

— Да вот, воспитываю молодежь. Хочу обрить его в послушники да приставить к какому-нибудь болотцу, жаб разводить для ритуальных жертвоприношений…

Раздался жуткий треск рвущейся ткани, и засверкали грязные пятки, удаляющиеся в сторону ближайшего переулка вместе с куском моего рукава.

— Знакомьтесь, Тиша, это Бес, мой друг и спаситель. Бес, это Тиша, моя… коллега.

— Смотри-ка, и впрямь, живой мертвец, — покачала головой девушка.

— А ты — бессмертная.

Я был удивлен. Конечно, мне и раньше приходилось слышать, что некоторые девушки ищут острых ощущений таким необычным способом, но чтобы повстречаться лично — не ожидал.

— Раз уж ты поднял эту тему, красавчик, то я хочу напомнить, что мое время стоит денег. Даже если мы просто болтаем. Намек понял?

Чтобы спокойно побеседовать, мы втроем взяли столик в ближайшей забегаловке. Платил за все, разумеется, я, с тоскою

провожая остатки и без того скудных средств. Как выяснилось, Тиша была одной из двух девушек, которые обслуживали Серого Герцога на постоянной основе. Вторая, кстати, тоже оказалась из игроков — оказывается, был у него на этот счет какой-то пунктик, появившийся, судя по всему, на почве собственного бессмертия.

Об интимной части визитов в замок девушка промолчала, зато об охране и прочих странностях рассказала немало интересного. Например то, что во всех залах и коридорах, где ей приходилось бывать, горели светильники, как обычные так и магические — ни одной неосвещенной комнаты или даже уголка.

— Даже обслуга — каждый таскает с собой какую-нибудь лампу! Это при том, что у нас всегда все происходит посредине дня… при ярком свете и в присутствии охраны!

Каждый, кто входил и выходил из замка, подвергался неоднократному допросу и обыску, в том числе магическому. Ну и телохранители, разумеется — трое-четверо безмолвных широкоплечих ребят, лица которых всегда скрыты под масками.

— …нет, ты представляешь? Он такой пыхтит сверху, а эти… стоят и пялятся… в стену! Может, это големы, а? — без умолку тараторила Тиша, осушив пару бокалов с кенейским сладким вином.

В общем, попасть в замок было практически нереально, не имея приглашения. Прятаться под юбками Тиши или гримироваться в девушку по вызову — тоже не вариант.

— Послушай, а ты не знаешь, зачем герцогу нужен Коготь Саламандры?

— Разумеется, знаю… Это же источник неугасимого пламени. Во дворце постоянно находятся человек пять специалистов по изготовлению факелов, свечей и магических светильников.

— Владелец когтя сможет встретиться с этим герцогом?

— Завтра в замок вызовут меня или Ксюшу. Могу спросить у него лично… А, что, он у тебя есть?

Девушка облизнула ярко накрашенные губы и склонилась в мою сторону, демонстрируя весьма открытое декольте и его волнующее содержимое. Правой ладонью она накрыла мою руку, а пальцем левой коснулась влажных губ.

"Она — игрок. А Коготь Саламандры фигурирует в задании с наградой в сотню тысяч", — напомнил я себе.

— Когда я был еще жив, у меня был друг. А его отец занимался алхимией… В общем, я могу достать его.

Тиша мгновенно потеряла ко мне интерес и процедила:

— Я спрошу, и Ксюшу попрошу разузнать. Надеюсь, если у тебя выгорит, то ты не забудешь поблагодарить свою благодетельницу?

— Разумеется…

— Бес, а ты где решил остановиться? — сменила тему Дикая Роза.

Напомнив об оплаченном времени, Тиша покинула нас, а мы с Талирой отправились искать для меня место для ночлега в ближайшей гостинице, где я и остался, попрощавшись с девушкой до завтра.

Заперев дверь, я нацепил на шею рабский ошейник и, разложив перед собой свитки, взялся за дело, приказав самому себе копировать их по уже отработанному алгоритму. Час уходил на свитки, и еще час мы с Дохлятиной потрошили и ели всякую живность из моих запасов. К сожалению, фокус с получением параметров при съедении добычи не работал с уже убитыми животными, так что Дохля рвала и грызла дичь больше за компанию, чем для пользы…

Так мы провели время до четырех часов следующего дня, отвлекаясь лишь на то, чтобы заказать риеске — местный аналог кваса — и хлеба прямо в номер. Прервал нашу "трапезу" осторожный стук в дверь и тихий голос Талиры:

— Бес, ты здесь?

Я окинул взглядом наш пиршественный зал — повсюду валяются кости, куски мяса, глаза, потроха и прочие объедки, словно здесь побывал батальон голодных и не слишком опрятных зомби. Впрочем, почему "словно"?

— Погоди, я сейчас!

Отозвав свою питомицу, я быстро смел весь этот ужас под кровать и выскользнул за дверь, стараясь не открывать ее слишком широко.

— Мне показалось, или ты там был не один? — подмигнула девушка и протянула мне какой-то сверток, — Вот, Тиша передала. Через час ты должен явиться в замок.

Сверток оказался приглашением, завернутым в женский чулок. Гербовая бумага с золотым тиснением, уверенный размашистый почерк, печать — все, как положено.

— А успею?

— Не волнуйся, тебя уже ждет карета. А пока будем добираться, я позабочусь об этом, — она коснулась разорванного рукава, — Все же, на прием к герцогу едешь.

Забрав вещи, я спустился вниз и попрощался с хозяином предупредив его, что больше не появлюсь. Впрочем, тот был и рад, ведь комната была проплачена за два дня вперед. У гостиницы, как и обещала Талира, нас ждала карета, запряженная парой белых лошадей. Недешевое удовольствие.

— Сколько я тебе должен? — повернулся я к девушке.

— Ты уже расплатился за мной за все сполна, милый, — улыбнулась та, вталкивая меня внутрь.

Угу. Когда отсчитывал госпоже фее за проведенное с одной из ее девочек время. Впрочем, она наверняка имела в виду совсем другое…

До замка оказалось едва ли больше сорока минут, и за это время Талира привела мою одежду в порядок, хоть я и порывался сделать это сам. Но слова мои были проигнорированы, а швейный набор — возвращен назад, и никакие возражения с моей стороны не принимались.

Шторы в карете были занавешены, так что самого замка я так и не увидел. Из кареты меня бесцеремонно выволокли, так же грубо поставили на ноги и толчком в спину придали верное направление — разве что подзатыльник не отвесили. Оглянувшись, я успел заметить лишь взволнованное лицо девушки, мелькнувшее в окне отъезжавшей кареты.

— Пошевеливайся давай, его сиятельство не любит ждать, — еще один тычок в плечо, и на голову мне одели непрозрачный мешок, закрывающий обзор. И, судя по легкому жжению при вдохе, наполненный чем-то вроде жгучего перца. Странно, но мне не особо-то и нужно дышать.

— Не разговаривать. Не задавать вопросов. Не колдовать, иначе сожжешь глотку, — словно выплевывал приказы мой провожатый, — Осторожно, ступени, — он придержал меня за локоть.

Потом мы поднимались. Снова шили по извилистым коридорам, и перед каждым поворотом охранник меня останавливал и тычком придавал направление. Грубо, но эффективно.

— Стой, мертвяк.

Загремели ключи, скрипнули тугие петли открываемой двери.

— Принимайте, только осторожно, это тот самый дохляк, которого мы ждали. А ты слушай и выполняй все, что прикажут. Сейчас тебя обыщут и проверят на предмет недозволенных заклинаний.

Снова хлопнула дверь, и за ней послышался звук удаляющихся шагов.

Меня ощупали, потом раздалось бормотание — наверное, это была магическая версия обыска. Затем заставили сделать несколько шагов вперед, и незнакомый голос приказал:

— Оружие клади на стол, перед собой.

Я послушно выложил пращу.

— Все оружие!

Рядом с пращей ложится разделочный нож. Вторая праща.

— Пошевеливайся… Еще две единицы.

Хм. Две? Скипетр. И… Когда я выложил лопату, где-то в стороне раздались сдержанные смешки.

— Ты издеваешься, мертвяк?

Кто-то сунул мне назад в руку скипетр, ощутимый тычок в бок чем-то острым снял двадцать единиц здоровья. Скорее всего, они имели в виду кинжал, переданный мне заложником Фанмира. Но на него у меня были иные планы.

— У меня больше ничего нет!

— Сай, это его питомец, наверное, — пробасил кто-то.

— Хм, возможно. Значит так, слушай внимательно. В присутствии его сиятельства заговаривать можно только при прямом обращении к тебе. И чтобы никаких заклинаний или молитв, иначе охрана заткнет тебя навечно…

На вас наложен эффект "Дестабилизация", длительность 1 час.

— Теперь любой использованный свиток или магический предмет обернется против тебя, — пояснил тот, кого назвали Саем. — Разумеется, телохранители его сиятельства глаз с тебя не спустят, как и маги. И не советую соревноваться с ними в скорости или силе. Понятно?

Когда все формальности были улажены, меня снова куда-то повели. Я уже давно сбился со счета, сколько шагов сделал и сколько раз поворачивал. Не помешал бы какой-то автоматический счетчик, но его сперва написать нужно.

— Пришли. Капитан, принимай визитера, которого ждет Его сиятельство.

— Пять шагов вперед! Замри.

Сильные руки ухватили меня под локти, и кто-то грубо сорвал мешок с моей головы. Ярчайшая вспышка света заставила меня зажмуриться.

На вас наложен эффект "Ослепление", длительность 1 минута.

Издержки высокого Восприятия, да.

— Добро пожаловать в мой замок, умертвие. Меня зовут герцог Себастьян Альмерский, и теперь твоя жизнь — в моих руках, — раздался спокойный и чуточку уставший голос в десяти шагах спереди, — Мне доложили, что ты можешь достать Коготь Саламандры. Это так?

— Да. И я с радостью отдам его вам, но при одном условии.

— Вот даже как, — в голосе герцога отчетливо была слышна насмешка.

Эффект ослепления прошел, и я наконец-то смог рассмотреть

своего собеседника. ИМ оказался обычный мужчина чуть старше сорока лет, худощавый, одет в дорогие, но строгие, не вычурные одежды. Лицо волевое, черты лица резкие, но не хищные, а, скорее, от усталости и легкого истощения.

За руки меня держали, судя по всему, телохранители — двое широкоплечих ребят в легких доспехах, с короткими мечами и набором метательных ножей на поясах. Еще трое их братьев-близнецов стояли за спиной и чуть по бокам от его сиятельства. По крайней мере, об их родстве можно было судить по одинаковым фигурам, а вот лица охраны скрывали серебряные маски.

А еще в комнате было много, очень много света! Как и рассказывала подруга Талиры, повсюду не стенах были развешаны светильники, и даже у телохранителей на поясах висело несколько светящихся шаров неизвестного происхождения. Остальные охранники были вооружены так же, как и те, что меня держали.

— И что же за условие, мертвяк?

Все телохранители оказались предельного для этой локации сорокового уровня, тогда как сам герцог перешагнул через шестидесятый. И вот это было уже странно — неужели он действительно открыл секрет бессмертия для "неписей"? Обычно они не живут так долго, чтобы настолько вырасти относительно уровня своей локации.

— Я предлагаю обмен, ваше сиятельство. В одной из этих комнат спрятано оружие, которым собирались убить кого-то из здешних владетелей. Вот его-то я и хочу обменять на Коготь.

— Это невозможно, — герцог Альмерский покачал головой, — Лучшие сыщики и маги осмотрели здесь все. Никаких тайников, неизвестных мне скрытых проходов или запрятанных кладов. Как ты собираешься найти то, чего не существует?

— У меня есть свой способ отыскать именно этот тайник. Если он пуст, значит, так тому и быть.

— Почему бы мне просто не приказать отнять у тебя то, что мне нужно?

— Во-первых, потому что у меня на поясе висит сумка бессмертных, из которой не так-то просто забрать то, что я хочу сохранить при себе. А во-вторых, неужели вам не интересно, ваше сиятельство? И не боязно оставлять спрятанное где-то здесь орудие для устранения высших особ?

— Я бессмертен, мертвяк, — ухмыльнулся Серый Герцог, — Но ты прав, мне действительно любопытно. И если ты действительно сможешь отыскать тайник, который пропустила моя служба охраны, то ты получишь щедрую награду. А кое кто…

будет наказан.

Внимание! Вам предлагают задание "Секретное оружие".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Отыскать в замке герцога Себастиана Альмерского тайник, который не был замечен его доверенными людьми.

Награда: +35 000 Опыта, случайное украшение из коллекции герцога.

Штраф за отказ или неудачу: смерть.

Ого! А он любитель решительных мер! В любом случае, если тайник был уже вскрыт, значит, и мне не так просто добраться до его содержимого, и нужен будет новый план. Или убедительная импровизация.

— Но мне нужно воспользоваться одним предметом, — предупредил я.

Телохранители заметно подобрались, а вокруг герцога появилось тусклое голубоватое сияние.

— Учти, мертвяк, за каждым твоим движением следят.

Я не ответил, а достал амулет, найденный в предыдущей шкатулке от Авраменко. Использовал его, и с удовольствием отметил, что на радаре загорелась яркая точка, отмечавшая положение тайника. Даже если он пуст — амулет работает, а это уже что-то!

— За мной… ваше сиятельство, — скомандовал я и вышел в коридор.

Лампы. Факелы. Светильники. Свечи. Определенно, у герцога были не все дома — вполне скромная плата за бессмертие, если только действительно было как-то связано.

Нужная комната оказалась этажом выше, и она была заперта.

— Спальня? — это было единственное слово из уст телохранителей, услышанное мной за все это время.

Громила повернулся к своему хозяину и вопросительно вскинул бровь. Дождавшись утвердительного кивка, он зазвенел связкой ключей, открывая дверь. К слову, в комнате оказалось так же светло, как и в остальных помещениях — и это в спальне!

Я остановился в центре комнаты, перед огромной пятиспальной — никак не меньше! — кроватью, и сперва внимательно осмотрел стены. Ничего. Поднял голову к потолку, но и там не было искомого знака.

— Бесполезно, мертвяк. Все, что можно было отыскать, уже давно нашли мои люди.

Я максимально увеличил изображение на миникарте и снова использовал амулет. Совсем близко!

— Уберите ковер! — скомандовал я, указывая вниз. Вновь дождавшись утвердительного знака от герцога, двое охранников скрутили часть ковра.

Знак был здесь. И указывал он…

— Этот подсвечник всегда здесь стоял? — поинтересовался я.

— Пару лет назад здесь был ремонт. С тех пор в комнате ничего не двигалось. Жак, Фарис, — унизанный перстнями палец указал на бронзовый подсвечник высотой в человеческий рост.

И снова знак, и никаких следов тайника.

— Придется ломать пол.

Один из стражей вышел, и вернулся через пару минут с чем-то вроде лома, только вдвое массивнее. Еще пара минут — и нашим взорам предстала уже знакомая мне шкатулка.

И тут же две пары сильных рук ухватили меня и подняли в воздух, буквально отрывая от земли…

— Действительно, тайник, — герцог жестом приказал отнести меня в сторону. Один кинжал уперся мне в бок, а второй был приставлен к горлу, — Жак…

Один из прямоходящих человекоподобных шкафов присел на корточки возле дыры и запустил руку в тайник. Мой тайник! И его пальцы прошли сквозь шкатулку.

— А вот это уже интересно.

Из-за моей спины появился одетый в рясу мага чародей. С его пальцев сорвались золотистые искры и посыпались в дыру. Увы, магия тоже не помогла.

— Значит, это один из тех призрачных предметов бессмертных, — задумчиво пробормотал Себастиан, — Опустите его, — обратился он к своим громилам.

Ноги мои снова коснулись пола, приятное и почти забытое ощущение — твердая опора!

— Я так понимаю, у тебя есть способ забрать эту штуковину?

Молча киваю.

— И там внутри какое-то оружие?

Снова кивок.

— Достань мне его!

Разумеется, для меня шкатулка была материально. Положив ее в инвентарь, я достал одну из своих пустых точно таких же и кинжал, полученный от игрока-разбойника. Вытянул вперед руки, держа предметы на открытых ладонях.

— Вот.

Вы выполнили задание "Секретное оружие".

Получена награда: +35 000 Опыта, Перстень милосердия.

— Ты появляешься из ниоткуда, заявляешь о каком-то тайном оружии, которым собирались убить владетеля и, разумеется,

только ты можешь его отыскать и взять в руки. Одному мне все это кажется странным? — разумеется, вопрос герцога был риторическим.

— В первую очередь, я пришел за щедрой наградой, обещанной вот за это…

— Коготь Саламандры!

— А что до кинжала… Мой создатель — враг некоего некроманта Каролиса, ныне покойного. Так что это оружие ему уже без надобности. Думаю, вам знакомо это имя?

Внимание! Вам предлагают задание "Огненный след".

Принять задание?

Да / Нет

Цель задания: Герцог Альмеранский просит разыскать Коготь Саламандры и готов щедро заплатить за эту редкую вещицу.

Награда: +200 000 Опыта, +200 000 монет.

Я принял задание и протянул коготь герцогу.

— Надеюсь, ты понимаешь, что должен забыть все, что здесь увидел и услышал?

— Разумеется! Я буду нем, как могила… Могу даже язык себе вырвать.

— Есть только один способ, гарантирующий твое молчание… Прикончите его!

Глава 27. Зомби и некромант

Реальный мир

двухкомнатная квартира в одном из

спальных районов Нью-Петербурга…

— Да… Я все понял, как тут не понять… Хорошо, все сделаю…

Седовласый мужчина кивал своему незримому собеседнику. Закончив разговор, он убрал руку от виска, разрывая связь. Традиционные контакт-чипы не нуждались в подключении к Вирту, да и отследить их было сложнее — современные системы безопасности давно уже были переориентированы с учет развития и тотального внедрения виртуальных технологий.

— Дядя Паша, что-то случилось? — кроме мужчины, в комнате находись девушка, и сейчас она с беспокойством поглядывала на него.

— Ничего такого. Нанятый мной "виртуоз" отказался продолжать контракт и просит его больше не беспокоить. Думаю, что он планирует залечь на дно. Уже неважно, мы получили от него то, что было нужно, осталось только расшифровать карту… Не волнуйся, Наталья, все будет хорошо…

Реальный мир, подземный уровень Нью-Петербургского

отделения корпорации "Виртуком"…

Их было пятеро в комнате, по давней традиции называемой "серверная". Они полусидели-полулежали в специальных креслах, а головы их украшали шлемы виртуальной реальности. Разумеется, если можно было считать "украшением" эти громоздкие конструкции.

Они были совершенно неподвижны, но здесь во всю кипела работа. Лучшие аналитики корпорации при поддержке целого звена специальных ИскИнов, занимались расшифровкой перехваченной информации. За результатом их действий

внимательно наблюдал невысокий смуглый брюнет, нервно теребящий золотую серьгу в ухе.

Это был рисунок. Голограмма размером не больше спичечного коробка, вычерчиваемая прямо в воздухе посреди комнаты. Крошечный фрагмент, один из сотни, первый кусочек огромного паззла, который предстояло собрать аналитикам, но уже сейчас было понятно, что это трехмерная карта какого-то города…

Виртуальность "Мира Фантазий"

потайная комната в Храме Ойельфифинелля…

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Легкий полумрак моего тайного убежища при Храме Ойя, принят меня в свои ласковые объятья. Да уж, его сиятельство любитель радикальных мер и быстрых решений. Если он все свои секреты хранит подобным образом, то в Альмерском дворце должна быть просто невероятная текучка кадров! Впрочем, в чем-то этот затворник был прав — обнуление и впрямь отлично прочищает мозги и логи, вот только с игроками такой трюк не прокатит.

Впрочем, очередная шкатулка у меня, задание на Коготь зачтено, так что можно просто вычеркнуть Серого Герцога из своего списка и двигаться дальше, к свободе.

Между прочим, благодаря щедрости его сиятельства, я отхватил аж два уровня и всего-то 26 000 опыта осталось до следующего, двадцать четвертого уровня. А еще колечко… и шкатулка — в общем и целом, удачно съездил.

Перстень милосердия

(тип: Кольцо, Класс: магический)

+3 к Харизме

Особое: "Яд огненной сколопендры" (1/3), мгновенно наносит урон, равный 90 % от текущего здоровья проглотившего его. Учитывает сопротивляемость Огню, а не Яду.

Судя по тому, что двух порций яда в колечке не хватало, украшение мне досталось не только дешевенькое, но и явно бэушное.

К счастью, эту шкатулку я смог открыть самостоятельно. Внутри оказалась уже знакомая мне записка и метательный нож с

неопределенными свойствами и загадочным названием Укус Тьмы. Хм, а ведь частично я оказался прав, когда заявил о том, что в тайнике лежит оружие! Неужто хваленая интуиция сработала, завязанная на мое высокое Восприятие? Жаль только, что мне это оружие не особо подходило — судя по всему, Авраменко предполагал, что оптимальным классом для подобных мне пленников Фанмира будет воровской.

Теперь я был просто сказочно богат, по меркам двадцатого уровня, разумеется, так что щедрою рукой утопил в своем персональном алтаре достаточное количество золота, чтобы залиться Благодатью — она мне ой как понадобится, да и Нааму тоже, раз уж он и есть источник моих чудес.

Прокачав ветку Дознания, я обзавелся новым довольно необычным умением, "Рот на замок", заставляющим противника замолчать на 2 секунды. Правда, для его применения нужно было касаться жертвы и оно не прерывало произнесение заклинания, но сам факт обладания таким навыком меня откровенно повеселил…

А теперь записка.

"Привет, Бес. С каждой новой смертью ты все ближе и ближе к свободе. И не только! Как я понимаю, герцог не выпустил тебя живым, верно? Такой уж он конспиратор, хе-хе.

А ты никогда не задумывался, что происходит с неписями, пока они ждут возрождения? Точнее, с освободившимися мощностями ИскИна. А игроки? Что происходит с ними, пока тикает таймер, отсчитывающий время до воскрешения? По официальной версии, именно в этот момент тело и разум спят. Согласно официальной статистике, рекорд бессонной игры принадлежит некоему Хидео Коядзаки, который провел в "Фанмире" 48 суток не умирая и не прерываясь на сон. Возможно, за то время, что я нахожусь в Аду, этот рекорд был побит.

Так вот. Еще до моего прихода в отдел, в игру был встроен ограничитель, принудительно выбрасывающий из игры тех, кто проводил в ней слишком много времени. Потом появились ЗК, и был введен режим внутреннего сна. Опять же, принудительный — если игроки долго не отдыхали, то у них начинали стакаться дикие штрафы на все параметры и умения. Проще было сдохнуть пару раз, чем продолжать игру.

А потом был изобретен нейронный рекомбинатор, которым начали снабжать капсулы, и все эти искусственные ограничения были сняты. Отдых стал не нужен. Счетчик смерти, нарастающий со временем, на самом деле тоже не нужен — даже для игрового баланса, хотя изначально его ввели, чтобы нельзя было бесконечно сливать какого-нибудь игрока на точке респа. Не

так интересно ждать пять-восемь часов, хе-хе. Но даже если вспомнить про ЗК-игроков, которые не могут выйти из игры в любой момент, есть сотни способов устранить этот элемент, и не растягивая время возрождения.

Нет, мой будущий (надеюсь) спаситель, все это сделано совсем с иными целями…"

На этом записка обрывалась. Странно. Никаких советов и указок, что делать дальше — больше похоже на какую-то исповедь… или предостережение… Разумеется, система засчитала мне очередную записку, начислила опыт, но хотелось чего-то большего, чем эти туманные и пугающие намеки. Этак я теперь и впрямь буду бояться засыпать!

Впрочем, что мне делать дальше и куда двигаться, я и сам прекрасно знал — вот-вот откатится портал, ведущий на Серые Острова. Место, откуда все началось. По крайней мере для меня.

Я достал амулет, с помощью которого еще совсем недавно искал тайник. На нем было вырезана забавная пучеглазая и лопоухая рожица без носа, напоминающая внешне одного из гоблинов-слуг Аарама. Кое-что показалось мне странным: один из кривых клыков, угрожающе торчащих из оскала, был не рисунком, а рельефом, слегка выступавшим из кладкой поверхности.

Кнопка?

Нажав на нее, я потерял 2 Здоровья и увидел, как капля густой черной жидкости, заменявшей зомби кровь, впитывается в амулет.

— Ты?! Раб, откуда у тебя этот амулет?!! — раздался где-то совсем рядом знакомый голос.

— Ыа ое а еа ыа… — только и смог пробормотать я, совершенно позабыв об особенных свойствах своего языка. Точнее, о его полном отсутствии.

— Свяжись со мной, когда будешь готов нормально разговаривать… если, конечно, не придумаешь менее изощренный способ самоубийства.

Мда. Вот тебе и позвонил дедушке, поболтать о том о сем.

Впрочем, колдун был прав, так что я прыгнул в бассейн и отправился в город, за языком. Заодно заглянул на Аукцион. По-хорошему, мне бы сменить одежду, расшить ее бонусами, зачаровать на алтаре — в общем, все как обычно, ведь в уровнях я прилично вырос, да и с деньгами дела обстоят отлично.

Но мне хотелось поскорее связаться с Аарамом и договориться насчет путешествия на Острова — наверняка каверзный маг потребует что-нибудь взамен. Поэтому вместо

поиска экипировки и свитков, я сперва заглянул в отдел рецептов для портных.

Моя прелесть была здесь, и называлась она скромно: "Пришить рукав". На само деле это была универсальная схема пришивания оторванных элементов одежды и… тел, которым пользовались штопавшие меня портные. Конечно, здесь нужна некоторая сноровка и уровень умения повыше, но это дело наживное.

Купив и заучив этот "рецепт", я запасся десятком языков и отправился экспериментировать на себе любимом. Для этого пришлось снять на сутки номер в ближайшей гостинице — не на улице же самого себя кромсать, в самом деле. Что-то пробурчав насчет того, что "ходют тут всякие, народ пужают и енту… как ее… утмосхеру портють", хозяин выдал мне ключ и предупредил, чтобы завтра с утра и духу моего здесь не было.

Номер был откровенно паршивый, но и брал я его не ради мягкой перины и целого окна. Дверь на ключ запереть да стулом подпереть можно — и то ладно.

В результате я потратил около часа и восемь языков, прежде чем получил хоть какой-то результат. Нужно сказать, довольно печальный:

Травма "Вырванный язык" исцелена!

Вы пришили язык. Прочность соединения: 1/10.

Мда. Этак никаких зелий не напасешься! Зато качалось умение довольно быстро — пару-тройку ночей поизображаю из себя швею-мотористку, и смогу уже до 20 прочности получить. В общем, пришлось мне идти на поклон к мастеру, который быстро и профессионально сперва отрезал мне язык огромными портняжными ножницами, а потом пришил новый.

Попрощавшись, я снова вернулся в гостиницу. Запер дверь, забаррикадировался и достал амулет связи. Изо всех сил вдавил шип, а когда капля крови впиталась, громко заявил:

— Господин Аарам, прошу прощения за то, что посчитал себя умнее, чем я есть на самом деле. Нижайше прошу вас выслушать меня и не отказать в помощи.

Да, унизительно, да, раболепно, но иначе у него и снега зимой не допросишься.

— Раб… Назови мне хотя бы три причины, почему я должен тебя выслушать и оставить в живых.

— Во-первых, ни один колдун в мастерстве не сравнится с вами и не сможет мне помочь.

— Ну надо же. Как много времени и смертей тебе понадобилось, чтобы уяснить эту простую истину, — голос некроманта звучал совершенно бесстрастно, но я-то знал, как он

падок на лесть.

К слову, я не лгал — с него станется проверить правдивость моих слов каким-нибудь заклинанием. Отправить меня на Серые Острова мог только он.

— Во-вторых, мне удалось натравить на Каролиса целый клан бессмертных.

— Тупой кусок мяса! Да в берцовой кости этих бездарей-гоблинов мозгов больше, чем в твоей гнилой черепушке! Могильные черви будут посообразительнее тебя!..

Похоже, колдун разошелся не на шутку. И я совершенно не понимал, почему.

— Тхаакий м'Гар Каролис по прозвищу Длань Смерти — мой!..

Ага, понятно. Профессиональная гордость, замешанная на чувстве мести за свое недавнее поражение. Нужно было сразу догадаться.

— Прошу прощения. Вряд ли какие-то бессмертные смогут справиться с мастером Каролисом. Зато они сумеют отыскать и навести нас на его убежище, — перебил я гневную тираду некроманта. К счастью, мое "нас" он пропустил мимо ушей.

— Хм. И то верно, куда им тягаться с одним из сильнейших некромантов Империи? Да! Ты сообщишь мне название клана, а я приставлю к ним своих шпионов!

Упс. Не хватало еще, чтобы Кровавые Драконы установили простейшую связь между мной и Аарамом Бледным. Впрочем, главное, чтобы он открыл портал — а потом пусть хоть в одиночку против всего клана выступает.

— Я жду третью причину, раб.

— Мне известно, что этот Каролис способен не только поднимать мертвых, но и дарить бессмертие живым. Я лично разговаривал с таким бессмертным.

На этот раз пауза затянулась.

— Да. Мне доводилось слышать об этом. Каролис силен… Я слушаю тебя, раб.

— Мне нужна помощь. Совершенно незначительная для колдуна вашего ранга услуга.

— Тебе нужен портал, верно? — в чем-чем, а в уме ему не откажешь.

— Да, вы совершенно правы, господин. Ваша проницательность меня ошеломляет.

— Посыльный будет ждать тебя через час у Западного Погоста. Мы с тобой встретимся и обсудим… И твое путешествие на Острова, и секреты бессмертия Тхаакий Длани Смерти.

Да уж. Если бы меня звали Бледным, а моего главного

конкурента — Длань Смерти, то я бы тоже плохо спал по ночам. Итак, в моем распоряжении было около получаса, считая дорогу. И это время я потратил на то, чтобы отсортировать свитки и зелья, разложить их поудобнее по слотам горячего использования и защищенным от краж кармашкам рюкзака. Закончив разбирать вещи, я двинулся в путь.

Посыльным оказался зомби, что было вполне ожидаемо. Говорить он не мог и, едва заметив меня, рванул на груди рубаху. Которая, к слову, была вполне новой, так что рвалась плохо, и поддалась лишь с третьей попытки.

Ну разумеется! Грудь мертвеца была испещрена магическими символами и представляла собой ничто иное как свиток переноса. Знакомый трюк, вполне в духе Аарама Бледного. Скопировав его, я запустил заклинание и провалился в багровый вихрь портала.

Место, в котором я оказался, было мне знакомо. Вот только… какого черта меня закинуло в Мертвые Копи?

Да, это были они. Точнее, небольшая пещерка где-то в гиблых подземельях, наполненная зеленоватым туманом, убивающим все живое. Лог запестрил сообщениями о том, что мой иммунитет к яду и необычное происхождение позволяют игнорировать получаемый урон — мертвецам здесь ничего не грозило. Вот только что я здесь делаю?

— Не вижу удивления на твоем лице, раб, — впереди голос колдуна. — Наверное, это потому что мертвая плоть не очень пластична.

— Что мы здесь делаем? — высказал я вслух откорректированную версию своего вопроса.

— Тебе нужна моя услуга. Мне тоже кое-что от тебя нужно.

Он появился передо мною. Еще одна особенность туманов в этом месте — они сильно снижают видимость. Впрочем, мои поисковые умения частично компенсируют этот недостаток. Вокруг головы некроманта тускло светилась сфера, внутрь которой яд не проникал. Более того — даже его одежда была зачарована, судя по тому, как колдун ее изрисовал.

— И что же?

— Мне нужен проводник вглубь Копей. Туда, где Тхаакий Каролис заполучил бессмертие. И я не знаю никого, кто справится с этим лучше тебя, раб.

Да уж. В одно предложение чародей ухитрился вместить все обещанные темы для разговора: и об услуге, которую я могу ему оказать в обмен на портал, и о секрете бессмертия своего могущественного конкурента — талантище, одним словом!

И он уже начал без меня, раз уж мы находимся в самой пещере.

— Что я должен делать?

— Иди впереди и кричи, если вдруг обнаружишь признаки опасности. В первую очередь меня интересуют всякие големы и Плети Тьмы. А уж с ходячими я сам разберусь. Так что, шевели ногами, раб, пока я до смерти не избил тебя своим посохом! Впрочем, ты и так уже мертв…

Кажется, на языке Аарама Бледного это означало что-то вроде "помоги мне, пожалуйста" — в ну очень приблизительном переводе.

— А вы чего встали, куски гнилого мяса? — скомандовал он кому-то.

Я обернулся. Вдоль стены нестройной шеренгой стояло шестеро мертвецов: три зомби, три скелеты и какая-то непонятная сгорбившаяся тварь, покрытая земляной броней.

Земляной вурдалак (монстр), Нежить. Измененный 52-го уровня.

Сильные стороны: 30 % сопротивляемости физическому урону, иммунитет к яду.

Остальные мертвецы были 30–50 уровней. В общем, с такой охраной можно особо не опасаться местных монстров, которые в большинстве своем были одиночками — затопчем любого.

"Включив" эффекты поиска жизни, нежити и сверхъестественных сил, я покинул комнату. Шаркая по полу и еле переставляя ноги, кладбищенская сборная Империи двинулась за мной, то ли признав мое главенство, то ли просто прячась за моей спиной. Должен признать, не самая крупное и надежное укрытие, хоть и защищенное на всякий случай "Щитом Веры".

— Мы на втором уровне, — раздался сзади голос некроманта, — этих ребят я подобрал на первом. Парочка из них мои, а остальные, что похуже, работа других мастеров Смерти.

Первые неприятности начались минут через пять, и выглядели они как сплошной лес из черных щупалец, растущих прямо из земли. В прошлый раз я разобрался с ними, затратив кучу времени и огромное количество снарядов для пращи.

— Ну, раб, покажи, на что ты способен. К сожалению, магия Смерти для них совершенно безвредна.

Повинуясь приказу колдуна, сопровождавшая нас нежить замерла на месте, шагах в двадцати от Бичей, как называл эти странные отростки маг.

Я по очереди выпустил по ближайшему щупальцу несколько заклинаний, используя элементальные свитки: "Ледяная стрела",

"Огненный шар", "Воздушный кулак" и "Глыба".

Эффективнее всего оказалось последнее, придавившее сразу три Бича и снявшее им примерно 20 % здоровья, если судить по укоротившимся полоскам над ними. Вот только таких свитков у меня было всего два: только что истраченная копия и оригинал, который был вдвое сильнее.

— Значит, сила земли? — ухмыльнулся Аарам, — Отойди-ка в сторону, раб, и я покажу тебе истинную мощь Магии Земли!

Понятно. Как и все некроманты, колдун освоил эту магию. Вполне удобно, если ты сам в состоянии парой слов и жестов раскрыть или засыпать могилу, без использования лопаты, или обратить в камень не слишком послушного зомбяка.

Я отошел в сторону и превратился в пассивного наблюдателя. Аарам был хорош! Он вскидывал посох, и земля раскалывалась. Ударял им в каменный пол, и сверху обрушивались камни. А когда совершал кончиком посоха вращательное движение, начиналась песчаная буря, буквально изрезавшая пол и стены.

Вот только щупальцам этого было мало — погибло от силы пара-тройка штук, а остальные хоть изрядно и просели по здоровью, но держались.

— У тебя, случаем, нет ничего из арсенала магии Жизни? — повернулся ко мне колдун. Глаза его хищно сузились, он выставил руку открытой ладонь вперед, и на ней проступило что-то вроде татуировки клыкастой пасти.

"Скачком" я отпрыгнул в сторону, одним махом разорвав расстояние между нами почти до десяти метров, и вовремя. Странный рот на ладони некроманта открылся, и зазвучало что-то вроде песни. Жуткой, навязчивой и пронзительной настолько, что я почти оглох, а руки мои затряслись.

— Этими займусь я, а ты разберись с Бичами Тьмы, — раздался голос Аарама совсем рядом, хотя в клубах ядовитого тумана мне не удалось рассмотреть даже движение его губ.

А перед ним, в паре десятков шагов, возвышались две трехметровые фигуры, напоминавшие закованных в рыцарские доспехи гигантов. Вот только не было в "Фанмире" рыцарей таких габаритов. Зато големы — водились в достатке. Собственно, это и были самые настоящие магические куклы, созданные при помощи ремесла и магии. И сейчас они пытались добраться до мага.

Наша группа поддержки, старательно разложенная на составляющие, валялась по всей округе. Этакий анатомический театр на выезде: руки, ноги, головы внутренности. Держался лишь Земляной вурдалак, броня которого покрывала уже все тело, но и тот перешел в глухую защиту. Да и сложновато контратаковать, если твои руки остались где-то сзади.

Вы получили 0 единиц урона (400–400'Щит Веры', Смерть).

Упс! Хватит големов считать, а то ведь так можно и на перерождение отправиться? Тысячу Благодати словно языком слизало — оказывается, пока я следил за битвой, прямо возле моей ноги из камня вылезло небольшое щупальце и попыталось атаковать.

Магия Земли… Магия Жизни… Магия Болот… Что у меня еще есть в запасе из жизнеутверждающего и атакующего? Магия Природы!

Я активировал перстень и, широко замахнувшись, выпустил "Терновый Бич", стараясь зацепить как можно больше черных щупалец. Получилось! Убить никого не убил, но в лог посыпались сообщение о нанесенном уроне. Всего, по моим прикидкам, шипованный хлыст поразил не меньше десятка Бичей. К сожалению, подойти ближе я не мог — дальность заклинания была всего десять метров, тогда как плети могли достать и дальше.

Я шагнул ближе, и тут же, словно подтверждая мои опасения, с пол десятка черных щупалец внезапно вытянулось в мою сторону, удлинившись на несколько метров. Что-то сильно ударило меня в спину, а потом рвануло назад. Смертоносные плети ударили в то место, где мгновение назад стоял один не очень проворный зомби-инквизитор. А я же с недоумением рассматривал на черный шип, торчавший из моей пробитой груди.

Вы получили 112 единиц урона (118 — 6Б, физический).

Здоровье: 147/259.

— Будь осторожнее, раб. В следующий раз я могу и не успеть.

Некромант выдернул из меня посох, которым ухитрился притянуть меня, словно гарпуном. Неплохой такой ударчик, на сотню здоровья. Кстати, мой "Щит Веры" развеялся, словно его и не было. Похоже, посох колдуна был зачарован на совесть, и пробивал даже божественные щиты. Неприятная новость — мне-то казалось, что это надежная защита, фактически, единственный мой шанс выжить в более-менее серьезной заварушке, в которые я влипал с завидным постоянством.

Залечив рану, я наблюдал за тем, как Аармам разбирается с големами. Действовал он мастерски, должен признать. Похоже, вопль нарисованной пасти дезориентировал их, а костяные руки, торчащие из земли — ухватили за ноги, не позволяя двигаться. Затем колдун бросил в каждого по четыре заклинания, про которые мне как-то рассказывал, "Черепа Разложения". Они разрушали любой предмет, которого касались, вызывая почти мгновенное его старение. Не действовали на живую плоть, зато

отлично справлялись с мертвой или с теми же големами.

Пластины брони, закрывавшие коленные и плечевые суставы, рассыпались ржавчиной, и тут же в неприкрытые места ударили самые обычные "Каменные иглы", отрывая големам конечности. В общем-то, после этого битва и закончилась.

— Чем это ты их так? — оценил нанесенный мной ущерб чародей, даже не запыхавшийся после уничтожения двух големов семидесятого уровня.

Вместо ответа, я вытянул вперед руку с кольцом. Тонкие сильные пальцы ухватили меня за предплечье и подтянули поближе. Для колдуна-затворника, проводящего почти все свое время с мертвецами или над книгами, Аарам был просто невероятно силен.

— Магическое, — довольно ухмыльнулся маг, — Надеюсь, десяти минут тебе хватит, чтобы разобраться с этим безобразием, пока я буду восполнять наши потери.

Он обхватил мою руку обеими ладонями и что-то пробормотал. А когда убрал руки, то на моих пальцах оказалось пять совершенно одинаковых колец.

Терновый перстень (клон)

(Класс: украшение на палец, Тип: клонированный предмет)

+5 к Интеллекту

+3 % к урону от заклинаний Природы

Умение: "Терновый бич"

Особое: исчезнет через 10 минут, не занимает слоты экипировки.

— Чего пялишься, клонированных предметов никогда не видел? Живо за работу, раб! — рявкнул некромант, насильно всовывая мне в руки пару склянок, заполненных синей жидкостью — Зелья Маны.

Он ушел разбирать останки нашего мертвого воинства, павшего в неравном бою, а я с опаской двинулся к Бичам Тьмы — "Щит Веры" еще не откатился, так что действовать нужно было предельно осторожно, чтобы не попасть под смертельный удар.

Впрочем, решения мне пришло в голову довольно быстро. Призвав Водяницу прямо в сплетение черных щупалец, я быстро подбежал к ним, сократив расстояние между нами до пяти шагов, и активировал сразу все кольца.

Пять плетей, усыпанных листьями и длинными шипами, вырвалось из моей руки и прочертили широкую дугу, буквально выкашивая смертоносные плети, которые с остервенением хлестали в то место, где еще совсем недавно находилось призванное мною создание — как и все магические слуги, Водяница бесследно пропала после смерти.

"Скачок" перенес меня за десять метров назад, в безопасную зону. Я достал несколько свитков, куда было записано призывающее заклинание. Конечно, они были вдвое слабее, чем оригинальное умение, но в данном случае уровень не имеет значение — любое прикосновение черной плети было смертельным. Еще трижды пришлось мне проделать этот трюк, прежде чем удалось проделать достаточно широкий проход, чтобы можно было двигаться дальше.

— А ты не так безнадежен, раб, — "похвалил" меня некромант.

Его тощая фигура появилась из тумана, а следом за ним шагал новый отряд добровольцев, мобилизованный посмертно. Судя по всему, "вербовал" он их где-то на этом этаже — все мертвецы были выше пятидесятого уровня. Три скелета, сгорбившийся гулль, передвигавшийся на четвереньках, и довольно жуткого вида костяная гончая. Неплохо!

— Дальше будет полегче. Много мертвецов. Много силы. Так что давай, пошевеливайся, никчемный кусок мяса!

Да уж. Этого "непися" проще с нуля переписать, чем хоть как-то улучшить его скверный характер. И зачем разработчикам нужно было создавать такого морального урода? Да ни один нормальный игрок с ним даже дел иметь не захочет, выслушав пару-тройку вот таких "приветствий", а то и вовсе обнулит его!

Спуск на третий уровень оказался сразу за изрядно поредевшим благодаря мне "лесом" из черных щупалец. К счастью, сам спуск, представлявший собой что-то вроде грубой лестницы, вырубленной прямо в скале, был безопасен. А вот на третьем этаже нас ждал неприятный сюрприз.

Разумеется, по закону подлости, честь обнаружить его первым выпала именно мне.

Вы получили урон: 500 (Магия Смерти)!

Здоровье: 0/259.

Глава 28. Лики Смерти

Реальный мир

двухкомнатная квартира в одном из

спальных районов Нью-Петербурга…

Пал Палыч внимательно рассматривал огромную карту, только что появившуюся из недр старомодного громоздкого принтера. Нанятый им "виртуоз" отлично справился со своей задачей, и на похищенной им карте можно было отслеживать все энергетические потоки, а так же их всплески и разрывы с точностью до часа.

— Ну-с, посмотрим…

Узловатые, но все еще ловкие пальцы забегали по голографической клавиатуре, задавая параметры отображения. День. Время. Фильтр. Применить!

Карта засверкала, заискрилась и начала меняться. Энергетические потоки сперва загорелись, а потом погасли, превратившись в едва заметные тончайшие нити. Зато появилось девятнадцать мерцающих пятен в различных районах города.

Так обозначались те участки, где в заданное время произошли скачки напряжения.

— Многовато, — нахмурился пенсионер и ввел еще несколько цифр. Его интересовали только конкретные значение. Те, которые могли временно отключить нейронный контур, отвечающий за болевые ощущения.

Половина пятен погасла. Восемь районов, примерно двадцать городских кварталов, а это — десятки домов, как жилы, так и офисных зданий. Даже если отсеять те, где не было условий для содержания капсул виртуальной реальности — все равно, слишком много, особенно учитывая их скромные ресурсы.

Пенсионер активировал чип связи и проговорил последовательность цифр, обозначавших номер абонента.

— Святослав? Это дядя Паша тебя беспокоит. Послушай, ты и твои орлы свободны на ближайшей неделе? Да-да, большой заказ, нужно кое-какие бумажки расклеить… в общем, как обычно…

третий уровень Мертвых Копей…

Члены вашей группы еще живы! Вы хотите перенестись в точку возрождения?

Да / Нет

Хм. С одной стороны, у меня есть копия свитка, перерисованная с татуированного зомби, которая перенесет меня на второй уровень Копей. А с другой — Аарам один из лучших специалистов по подъему нежити, живой и мертвой.

Вот только что будет со мной после такого "воскрешения"? Обычно поднятый некромантом зомби превращается в послушную ему куклу, утратившую часть воспоминаний и навыков. Конечно, у меня уже был подобный опыт, благодаря которому я и обзавелся уникальной игровой расой… Вот только в тот раз я подвергся действию особого ритуала, специально созданного одним из разработчиков игры для узников "Фанмира" вроде меня. А вот как отреагирует на заклинание подъема нежити мертвый игрок-зомби, которого игра считает за "непися"?

Аарам Бледный хочет воскресить вас. Принять?

Да / Нет

А вот сейчас, собственно, и узнаем! Принимаю, и по моим глазам бьет яркий свет.

— Э, а э-э-э о-о-о? — вырывается у меня не то стон, не то всхлип.

— Ха! Молчаливый раб — мечта любого некроманта! — довольно усмехнулся колдун и легким движением руки погасил один из осветительных шаров, висевших надо мной.

Быстро проверяю список эффектов, потом свои параметры и умения. Уф, вроде бы все в порядке, все на своих местах и ничего лишнего. Пронесло! Или нет? Кое-что необычное все же нашлось в логе.

Вы были подняты заклинанием "Восстание мертвеца".

Бонус за уровень поднявшего вас мага: +2 к Выносливости и +1 к Силе.

Неплохо! А вот пристальный взгляд некроманта меня несколько смутил. Тот бесцеремонно ухватил меня за подбородок и заставил поднять голову. Оттянул одно веко, потом заставил открыть рот.

— Странно, — наконец, пробормотал он, — Ты какой-то неправильный зомби. Даже нормально поднять тебя не получается.

Тут мне даже возразить было нечего… и нечем. Только и оставалось пожать плечами, что я и сделал.

— Ы? — я ткнул рукой в сторону прохода на третий уровень и рубанул ладонью по горлу в надежде, что ИскИнам знаком этот жест.

— Туман. Почти такой же как и на нижних уровнях, только он несет в себе не смертельный яд, а саму смерть. И дышать им вовсе не обязательно, чтобы подохнуть. Я троих рабов потерял, пока разобрался, с чем имею дело.

— И а?

— Ты чего размычался, словно язык проглотил? — некромант рассмеялся собственной шутке, — Как же ты раньше себе язык приделывал?

Я лишь тяжко вздохнул и махнул рукой, вспоминая попытки собственноручно обеспечить себе рабочий речевой аппарат. Впрочем, общение ведь не ограничивается одной устной речью!

"И как мы пройдем дальше?" — написал я и сунул листок под нос Ааараму.

— Да уж, писарем при жизни ты явно не был, — поморщился тот, — "Саван Смерти" защитит нас. Надеюсь, что дальше будет попроще, это довольно дорогое заклинание.

На вас наложен эффект "Саван Смерти".

Защита от Магии Смерти +104 %. Длительность 20 минут.

Колдуна окутала едва заметная темно-фиолетовая дымка, а под носом появилось странное пятно. Кровь? Похоже, заклинание это расходовало его собственные жизненные силы а не ману.

— Этих придется оставить здесь, — кивнул он на остальную нежить.

"Щит Веры", "Поиск жизни", "Поиск родственной души", "Чутье сверхъестественного" — я постарался по максимуму избежать сюрпризов, которые могли поджидать меня на третьем этаже. Рядом раздалось бормотание мага, который занимался тем же самым.

— Чего встал, раб, персонального пинка ждешь? — рявкнул вдруг он.

Третий этаж оказался похож на длинную кишку — узкий извилистый проход, без каких-либо ответвлений. К счастью, здесь не было Бичей Тьмы, зато хватало других опасностей — глубокие ямы, торчащие из стен острейшие шипы, внезапно атакующие из черных нор-провалов змеи и скорпионы.

От шипов меня оберегал "Щит Веры". Те оказались ядовитыми, но благодаря особенности "Ядовитая Кровь", попадавшие в мой организм яды не убивали, а наоборот — лечили меня. Так что змей и скорпионов я тоже мог не опасаться.

Пройдя с десяток шагов, я даже убрал свою божественную защиту, чтобы зря не сжигать Благодать — укусы змей и скорпионов заживали едва ли не быстрее, чем я их получал. Скорее всего эта уникальная особенность и предназначалась для того, чтобы я смог пройти ловушки, оставленные некромонгами.

Несколько големов и одного представителя нежити, который оказался неуязвим для смертоносного тумана. Но с ними разбирался Аарам — он просто призывал торчащие из пола руки, которые хватали врага и обездвиживали его, пока мы не оказывались на достаточно большом расстоянии.

— Интересно, кто его создал? — задумчиво пробормотал колдун, когда мы проходили мимо беснующегося мертвяка, который изо всех сил пытался до нас дотянуться, — Уж я бы задал хозяину этой твари несколько вопросов.

Добравшись до спуска на следующий этаж, мы устроили привал.

"Как далеко нам нужно спуститься?" — написал я вопрос.

— Не волнуйся, к Источнику я пойду один. Ты же мне нужен, чтобы добраться до места, где рождается смерть.

"Смерть?"

— Ядовитые туманы. Здесь не всегда было… так. Это защита, установленная теми, кто обустроился где-то там, глубоко под землей. И мы должны ее отключить. Как только это произойдет, я отправлю тебя на Серые Острова…

Четвертый этаж был пуст. Вместо туманов Смерти, здесь царила Болезнь — даже сам каменный пол напоминал пораженную каким-то недугом плоть, он был покрыт шрамами, ямками-язвами и какими-то странными буграми, напоминающими гнойные нарывы.

Сообщения в логе подтвердили мои опасения: десятки различных болезней атаковали меня, едва я переступил незримую черту.

— Мерзость какая, — скривился маг, — Здесь намешана целая куча заклятий. Нужно отыскать их источники и разрушить! Столько эффектов сразу мне не развеять.

Легко сказать, да вот только как это сделать? Через каждые двадцать шагов коридор перекрывался решеткой, а отпирающий рычаг или нажимная плита находились в противоположном конце отрезка, у следующей преграды.

Впрочем, мне удалось найти решение. Мои питомцы!

Дохлятина без труда пролезала между прутьями решетки, а вселившись в ее тело, я мог спокойно отдать приказ, за какой рычаг нужно дергать. Если решетку убирала плита, на которую нужно было нажать, все было еще проще — я просто призывал

Водяницу, выбирая в качестве места вызова эту же плиту. Грузное тело шлепалось на нее, и решетка поднималась вверх.

С источниками болезни тоже все оказалось просто. Нужно было уничтожать те самые наросты-нарывы, взрывавшиеся при прикосновении. К счастью, мне хватило ума окружить Дохлятину "Щитом Веры", отправляя ее вперед. Любопытная, как и все кошки, она первым же делом попробовала ударить лапой по одному такому наросту. Судя по тому, что я остался без трех тысяч Благодати, а нас с колдуном забрызгало какой-то слизкой дрянью, хоть и стояли мы в тридцати шагов, рвануло знатно!

Для магии эти наросты были неуязвимы, так что пришлось мне поработать своей пращей. Из-за ставшего уже привычным густого тумана дистанция стрельбы сильно упала, но я смотрел глазами Дохли, подведя ее примерно на расстояние 12–13 метров. Минут двадцать у меня ушло на то, чтобы приноровиться к такому необычному способу метания: сначала раскручиваешь пращу, потом переключаешься на "кошачье зрение" и смотришь, куда угодил снаряд. Делаешь поправку и снова все по кругу до тех пор, пока не получится поразить цель.

Глядя на мои потуги, некромант не выдержал и зачаровал мои снаряды таким образом, что те начали взрываться, нанося урон по площади. Требования к точности упали, и мы преодолели этот этаж за каких-то три часа.

Вообще, все это напоминало классическую пещеру-инстанс из любой другой виртуальной игры: набор комнат и коридоров, в каждом свои монстры, ловушки и загадки. Если следовать привычной схеме, то где-то впереди нас поджидает громадный босс, охраняющий сокровища.

Это "где-то впереди" оказалось куда ближе, чем можно было предположить.

Пятый зал оказался гигантской комнатой, потолок которой даже я не смог рассмотреть, что нарушало все законы логики и здравого смысла, ведь метрах в пяти над нами был четвертый этаж! Впрочем, все местные законы заскриптованы и прописаны в коде и в базах данных, и с правилами реального мира не имеют ничего общего… к счастью!

Так вот, на пятом этаже не было этого уже опостылевшего мне тумана, так что я мог спокойно рассмотреть весь зал в мельчайших подробностях и даже переход на следующий этаж, находившийся в его противоположной от нас стороне.

И так же хорошо мы смогли рассмотреть жуткое существо, охранявшее выход. Вообще, даже в тумане было бы довольно сложно не заметить тварь, занимавшую больше половины огромной комнаты.

Это была ожившая гора бугрящейся плоти, покрытой пятнами и истекающей зловонной (судя по тому, как скривился Аарам, тут же прикрывший рот и нос платком) слизью. И лишь отойдя от первых впечатлений я понял, что же мне напоминает это существо.

Бочкообразное тело на мощных опорных лапах, которые заканчиваются плоскими ластами.

Гигантское белесое брюхо, покрытое бородавками.

Широкая голова, разделенная пополам огромным безгубым ртом.

Глаза-блюдца, смотрящие немигающим взглядом на жалких букашек, вторгшихся в его владения.

И длинный липкий язык, вытянувшийся на десятки метров, ударивший прямо в Дохлю и утащивший мою кошку прямо в разверзнувшуюся пасть… Едва-едва успел я отозвать питомицу, спасая ее от жуткой смерти.

Недовольная пропажей своего обеда тварь раздула щеки и обиженно рявкнула, вызвав самое натуральное пещеротрясение.

— О ою а! — выругался я.

— Жаба?! — выдохнул некромант, на краткий миг убрав платок от лица.

Да, это была лягушка-переросток. Ни ее имени, ни каких-то еще свойств я так и не смог разобрать — сказывалась разница в уровне… или в размерах. Вот только как будут сражаться с этим гигантом сварливый некромант с манией величия и немой зомби-инквизитор? Вряд ли в арсенале мага смерти есть что-то НАСТОЛЬКО убийственное, а про меня и вовсе говорить нечего.

— Я так понимаю, что ключ от двери находится в брюхе этой твари, — колдун вскинул посох, и от взора монстра нас укрыла тьма, вставшая между нами черной стеной.

— Аа.

— Кажется, у тебя в арсенале была какая-то молитва, дающая временную неуязвимость? Сможешь ее повесить на меня?

Я попробовал.

Невозможно применить умение к выбранной цели.

Странно, а с Дохлятиной сработало. Правда, это мой питомец, а не просто член группы. Интересно, а смогу я взять в питомцы некроманта?

— Плохо. Значит, изнутри мне ключ не достать.

Святой Нааму, да он реальный псих! Неужели Аарам собирался забраться к ней в брюхо и отыскать ключ? Впрочем, некромант всегда был исключительно прагматичен, и старался находить максимально эффективные решения любых проблем, не слишком задумываясь о мелочах. Странно, что он меня не

скормил этой жабе.

Я достал тотем, полученный от друида, установил его прямо на каменном полу и задействовал ловушку для духов. Наверняка здесь хватает если и не духов места, то просто неприкаянных душ, скитающихся по отравленным коридорам после смерти.

— Эй, раб, ты чего там творишь? — окрикнул меня колдун, но и только. Больше он не проронил ни слова, но и глаз с меня не спускал.

— Как грустно… Как тоскливо и печально… столько оборванных судеб… столько прерванных жизней, — раздался вдруг чей-то голос. И доносился он… из тотема!

Я осторожно постучал по магическому предмету, привлекая внимание.

— Кто заточил меня в эту клетку? Что тебе нужно от меня? Не видишь, маг, что я скорблю и стенаю об этих несчастных душах? Грустно, так грустно…

— Поздравляю. Ты поймал духа уныния, раб, — ухмыльнулся Аарам, — Только у нас и без него ситуация не слишком веселая.

— А уи а-а-у? — попытался я задать духу вопрос, но вполне ожидаемо наткнулся на проблемы со взаимопониманием.

— Бедный, несчастный зомби, лишенный дара речи жестокими палачами… Это так печально, так грустно… — снова завелся заточенный в тотем дух.

Мда. Вряд ли он умеет читать. Так что пришлось мне повесить пару Болотных Огней и при их свети заняться курсами кройки и шитья, достав заранее припасенные языки. Некромант молча наблюдал за моими попытками вернуть себе дар речи, даже не стараясь скрыть широкую ухмылку. Хорошо хоть, что не стал вслух ничего комментировать.

Повезло мне с третьей попытки. Вот только в запасе было всего четыре слова.

— Слушайся во всем некроманта! — выпалил я, и снова лишился дара речи.

— Идиот, — отозвался Аарам, — кто же так приказы духам составляет? Команды должны быть однозначны и максимально конкретны.

— Они ссорятся… Это так грустно… Верные друзья вот-вот превратятся во врагов…

— А ты заткнись, нытик, и слушай меня. Жабу в центре зала видишь? Ну или чувствуешь?

— Кровожадный монстр, пожравший тысячи смельчаков и оборвавший тысячи молодых жизней. Все это так печально так…

— Так уныло, да-да, мы это знаем. Если ты хочешь получить свободу и спокойно лить слезы, то скажи, как мы можем убить

тварь. Иначе я тебя навек поставлю в каком-нибудь свадебном доме, наслаждаться праздником и весельем.

— Люди влюбляются, женятся, а потом их чувства угасают и…

— Отвечай! На мой! Вопрос! Жалкий! Унылый! Дух! — некромант схватил тотем, и от его пальцев потянулись струйки дыма. Похоже, он применил какую-то магию, и духу внутри пришлось несладко.

— Ай-ай! Больно! Ну никакого уважения к сверхъестественным сущностям. И это так… неприятно, — осекся мой пленник, заговорив уже почти нормальным тоном.

— Как нам убить тварь?

— Один удар. Просто нужно попасть прямо в сердце, и оно лопнет. Так же, как и мое сердце разорвется от всей той скорби и печали, что его наполняет… Но промах — усилит существо десятикратно!

— Ты свободен, нытик. И чтобы всхлипа твоего больше не было слышно!

Я забрал опустевший тотем, а чародей нахмурился.

"Что-то не так?"

— Допустим, "Костяное копье" или "Шипы смерти" смогут проткнуть эту тушу. Вот только слова про десятикратное усиление в случае промаха мне не очень понравились. Конечно, есть шанс что оно так же вырастет в размерах и лопнет, раздавленное сводами пещеры, но это маловероятно.

"Значит, промахиваться нельзя".

— Ты вообще представляешь, как работают целевые заклятья, раб? Что ты вообще знаешь о магии? Чтобы попасть в цель, мне нужно ее видеть! А передо мной только огромная туша, и сердце может у нее быть хоть в пятках, хоть в брюхе!

"Я могу увидеть сердце этой Жабы."

— Но ты не сможешь использовать заклинание, способное добраться до него! Тупой никчемный кусок мертвого мяса.

"Вы можете записать заклинание в свиток?"

— Разумеется! — некромант презрительно фыркнул, — Но оно будет втрое слабее. Я не могу позволить себе рисковать, атакуя даже вполсилы.

Ничего не говоря, я достал два самых простых свитка и скопировал один в другой.

— Ого! Копипастер? Слыхал я о таком таланте… Да, возможно, из этого что-то и выйдет. А ты, как я погляжу, полон сюрпризов, раб!

Аарам обновил свою стену тьмы, укрывавшую нас от взора гигантской твари, и мы устроили нечто вроде походной свиточно-

копировальной мастерской — колдун создавал свитки, а я усиливал их, объединяя. Около двух часов и двадцати свитков ушло у нас, прежде чем в моих руках оказалось "Костяное копье" 73-го уровня. Даже с поправкой на мой довольно низкий Интеллект, урон у него был ошеломляющий. Впрочем, как сказал Аарам, даже десяти таких копий не хватит, чтобы убить Мега-Жабу, и у меня не было оснований ему не верить.

Но теперь появилась новая проблема — радиус у моего "Биения жизни", позволявшего видеть сердце у выбранной цели, был всего десять метров.

"Нужно его чем-то отвлечь, чтобы я мог подойти на десять шагов."

— Это легко, — ухмыльнулся некромант.

Он вышел за пределы чернильно-темной магической стены, а я последовал за ним.

Монстр обнаружил нас практически сразу, но тут Аарам вскинул свой посох и выкрикнул слова заклинания. Позади гигантской жабы лопнул каменный пол пещеры, и из трещины полезли скелеты. Небольшие и хрупкие, но их было много, очень много. Тварь развернулась к нам спиной и принялась давить нежить лапами и забрасывать в пасть своим длинным липким языком.

— Давай, раб, пошевеливайся, "Разлом смерти" действует всего минуту! — рявкнул колдун.

Мне хватит!

Два "Скачка" перенесли меня на 20 метров вперед, и я почти врезался в покрытую блестящей слизью спину. "Биение жизни" превратило бурую фигуру впереди меня в полупрозрачный силуэт, внутри которого светились и пульсировали кровеносные сосуды и сердце, находившееся в самой толстой части гигантского тела — в необъятном брюхе.

Выбрав его в качестве цели, я выпустил "Костяное копье".

Внешне оно было похоже на неестественно прямой позвоночник, который вытягивался и истончался прямо в полете, а наконечник был больше похож на острие гарпуна, сделанное из рыбьей кости. Из-за искаженного восприятия, я пропустил тот момент, когда магическое копье вонзилось в зад Жабы, зато прекрасно видел, как оно пронзает сердце, и то взрывается на тысячи рубиновых осколков, и это было невероятно прекрасное зрелище!..

Аарам Бледный хочет воскресить вас. Принять?

Да / Нет

И, судя по всему, смертельно опасное! Согласившись, я поднялся с пола и потряс головой, пытаясь прогнать красные

искорки, до сих пор пляшущие перед глазами.

— Ты справился.

Не вопрос и не похвала, а сухая констатация факта.

— Ключ у меня. Ты выполнил мою просьбу, а я исполню твою.

Некромант приблизился ко мне и вложил что-то мне в ладонь.

— Портал на Серые Острова был активирован восемь часов назад и еще столько же времени простоит. Мои ушастые бездари уже там, они тебя встретят и покажут, что к чему. Это — камень-ключ для переноса к порталу и схема ритуала, с помощью которого ты сам сможешь сам его построить. Мне она больше не нужна.

Все это напоминало прощание. И следующие его слова подтвердили мою догадку:

— Дальше наши пути расходятся и я не думаю, что мы еще встретимся. Надеюсь, что тебе тоже удастся достичь своей цели, какой бы она не была. Ты был моим самым лучшим рабом, Бес.

Он ухватил меня за горло и без особых усилий поднял так, что ноги мои перестали касаться земли. Наши взгляды встретились, и в его черных глазах я прочитал нечто вроде сожаления. А потом он свернул мне шею…

Глава 29. Серые Острова

Реальный мир, головной офис

корпорации "Виртуком"…

— Карта? — испанец оттолкнулся ногой, заставляя кресло вращаться, а своего собеседника полуприкрыть глаза — аналитика уже начало мутить от постоянного мельтешения.

— А если точнее, то это энергетическая карта Нью-Петербурга, на которой отмечены основные энергопотоки.

— И ты думаешь, что кто-то ищет наши "тайники"?

— Не просто думаю. Система выдает почти девяностопроцентную вероятность, что так и есть.

— И мы не знаем кто и почему…

— Увы. Отследить адресата послания так и не удалось. Да и сама карта у нас не полная, утеряно примерно двенадцать фрагментов из шестидесяти четырех.

— Карта интерактивная?

— Да. Фильтры по мощности потоков, временная сортировка и еще пара надстроек, которые нам не удалось восстановить.

— Значит, так, дорогой мой друг. Ты знаешь где взяли и что взяли, так что восстановить карту в полном объеме — не проблема. Мне нужно знать все, что способна показать эта штука. Я имею в виду наши "тайники". Загрузи свой отдел — пусть составят список всех Объектов, до которых можно дотянуться с помощью такой карты, и начинают копать. Кто-то кого-то старательно ищет, и я хочу знать, кто, кого и почему.

— Сначала Базы, теперь "тайники"… Похоже, это серьезные ребята!

— Один толковый "виртуоз", это еще не показатель. Тем более, что он уже вышел из игры, — Мигель криво усмехнулся и метнул дротик, даже не останавливая вращающееся кресло.

Голографический снаряд вонзился точно в мишень, висевшую на двери, и рассыпался цветными искрами, заставив аналитика вздрогнуть…

Виртуальность "Мира Фантазий"

потайная комната в Храме Ойельфифинелля…

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в точке возрождения!

Да уж, методы некроманта особым разнообразием не отличаются, а фантазию ему и вовсе не программировали. Впрочем, чего еще ждать от обычного "непися"?

Вроде как я подрос в уровнях после убийства и в сумке стало чуть потяжелее. А что на этот счет скажет игровой лог?

Получен опыт: +250 000 (83 602 / 170 000)

Получен 24 уровень.

Получен 25 уровень.

Получен новый талант: "Костяные бритвы" (расовый).

Вы получили достижение "Прихлопнуть, как муху".

Вы получили достижение "Разрыв сердечной мышцы".

Вы получили достижение "Убийца титанов".

Получен предмет Глаз Жабы-Багабы (редкий).

Получен предмет Икра Жабы-Багабы (редкий).

Получен предмет Непромокаемые Сапоги (уникальный).

Получено 65 000 золота.

Неплохо прогулялся! Фактически, собрал часть лута, рассчитанного на рейд игроков высокого уровня. А Ааараму, наверняка, еще больше перепало, он-то жив остался. Судя по полученным сапогам, у Жабы-Багабы был как минимум 65-ый уровень. А я ее с одного удара… Разумеется, чужим свитком, со спины да еще и прямо в сердце, но все же…

А самое главное — теперь я могу попасть на Серые Острова. Но сперва в город, прикупить несколько свитков, зелий и вернуть себе дар речи! Время ограничено, так что нужно поспешить.

Прыгнув в портал, расположенный под мутной водой алтаря, я приказал себе шагать в Ривер, к ближайшему аукционному столбу, а сам решил посмотреть повнимательнее, чем же меня так щедро одарила безвременно почившая Багаба, мир ее слизи.

"Костяные бритвы" оказались ничем иным, как длинными и довольно острыми когтями, в которые теперь могли превращаться мои ногти при желании. Совсем как у героя одного из старинных запрещенных комиксов! Урон от них был не больше, чем от среднего ножичка, зато когти всегда были со мной, а также урон рос от моего уровня и уровня таланта.

Свойства полученных предметов были от меня скрыты, разве что у сапог был виден уровень. В любом случае, мне до них еще расти и расти, так что это прямой кандидат или на продажу или на алтарь Нааму.

Достижения хоть и звучали довольно грозно, но бонусы их были мизерными — оно и понятно, получать их было не так уж и сложно, если знать, что делать и когда за тобой стоит гильдия или хотя бы собранная группа. Это только мне приходится терпеть оскорбления и унижения со стороны сварливого некроманта и рисковать собственной шкурой.

Достижение "Убийца титанов" повышало мой урон по более сильному противнику на 3 % за разницу в уровне между нами, и настолько же понижал, если противник был слабее. Выходит, по жабе от меня жахнуло дополнительно аж 80 % дополнительного урона, при такой-то разнице в уровнях! Конечно, для моих атак это просто капля в море, а вот для того чудовищного свитка, что мы состряпали на пару с некромантом, получилось очень даже весомо.

"Разрыв сердечной мышцы" позволял мне раз в сутки поразить противника прямо в сердце, нанеся ему смертельный или около того урон. Срабатывала эта особенность автоматически, а шанс был всего 2 %, так что об этой возможности смело можно было забыть. К тому же, далеко не у всех существ Фанмира есть сердце.

Достижение "Прихлопнуть, как муху", на 3 % повышало шанс критического удара. Навсегда, так что теперь каждый мой шестой удар мог стать критическим. Жаль только, что к молитвам это не относится, как и к магическим свиткам.

У Аукциона я задумался. "Прогулка" по Серому Острову запомнилась мне лишь горой смердящих трупов, наваленных сверху. Мне ничего не было известно ни о климате, ни о потенциальных опасностях, поджидавших там. Однако, у меня было всего шесть часов на то, чтобы исследовать остров, так что сделать это нужно было как можно поскорее и, желательно, не умирая.

Поэтому я первым делом закупился зельями ремонта и различными ядами длительного действия: пригодятся, как замена для зелий регенерации, которые на мертвецов не действовали. Разумеется, комплект языков и Швейный набор экстремала, дававший бонус +5 к Портняжному делу и, что было куда важнее, имевший 18 % шанс критического эффектна на удвоенную прочность вышивки.

По 3 свитка 50 % защиты от разных типов урона, начиная от элементарных и заканчивая защитой от Света. Дорого, конечно, но нелепо погибнуть и ждать еще месяц до следующего портала на Остров — ну уж нет. Свитки "Скачков", "Левитацию" и сильнейшее Зелье Ускорения. Скорость не менее важна, чем живучесть, потому что остров был немаленький, а радиус поиска

у амулета — ограничен.

Затем я взял "Кепку-невидимку" со встроенным заклинанием "Невидимости" и пару свитков с ним же. Уж лучше и вовсе не попадаться врагу на глаза, чем испытывать свою защиту на прочность. Два жезла — один с "Молнией" и второй с "Воздушной стеной". Денег ушло на все это больше половины. Хм, а мне казалось, что две с половиной сотни тысяч монет — это много. Как же все относительно в мире, даже в виртуальном! Время поджимало, так что на этом я решил остановиться. Навестил мастера Лурьери, и, едва покинув его дом, активировал камень, полученный от некроманта…

— Хей, гвырла кусок, твоя опять проиграть! — раздался знакомый голос.

— Твоя смотри куда палка кидай, там моя жрыгла лежит, значит, твоя снова надо себя палка башка бить и кидать.

Похоже, гоблины опять развлекались, играя в свои дурацкие гоблинские игры. Эта игра называлась "Башкарун". Смысл был в том, чтобы бить себя по голове палкой, а потом бросать ее в одну из целей. Чем дальше и меньше по размеру пораженная мишень, тем удачнее считался бросок.

Но сложность игры была совсем не в мишенях, а в самой палке. Она была кривая и… тяжелая. И если игрок пытался мухлевать и колотил себя по башке недостаточно сильно по мнению соперников, то те могли сами приложить не слишком старательного противника, причем от всей души. Обычно игроков было много, поэтому желающих смухлевать не находилось — уж лучше получить один сильнейший удар от собственной руки, чем от каждого из противников.

— Мургл, смотри, живой мертвяк гуляет! — наконец-то заметил меня один из гоблинов.

Гвырл повернулся и довольно осклабился:

— Хей! Дохляк, ты живой! Хозяина приказал тут сидеть, твоя ждать.

— Бес, твоя будет играть с нами в Башкарун? Два играть плохо совсем, Гвырл себя совсем слабо палкой по башка лупить.

— Извините, ребята, но мне некогда. Нужно обыскать остров. Но сначала расскажите, что здесь есть интересного… или опасного.

— Пузо Мургла говорит громче, чем сам Мургл, — печально вздохнув, погладил себя по тощему брюху гоблин и бросил голодный взгляд на мою сумку.

В те времена, когда Арарам ежедневно гонял меня и гоблинов, устроив нам интенсивную тренировку, я в том числе прокачивал умения "Потрошение" и "Пожирание", поэтому у меня

всегда были с собой всевозможные тушки животных и их части. Мург и Гварл об этом прекрасно знали и постоянно выпрашивали чего-нибудь вкусного. Например, бычий глаз или протухшую жабью печень — в общем, те еще гурманы.

— Будет вам угощение, не беспокойся.

— Гварл, таскай сюда свой ленивый тощий зад, сейчас ужин будет! — окликнул гоблин своего приятеля.

Ужин? Я бросил взгляд на заходящее солнце. Выходит, до наступления темноты у нас всего пара часов. Значит, нужно поторапливаться.

— Хей, твоя вкуснятина обещал. Давай сюда! — требовательно ткнул меня Мургл вилкой в бок.

Тяжело вздохнув, я открыл инвентарь. Чем бы таким угостить этих обормотов? На глаза мне попались неидентифицированные Икра и Глаз Жабы-Багабы. Скормить, что ли, этим охламонам реагенты с рейд-босса? Нет, жирновато будет — помрут еще от такой радости.

Выделив гоблинам пару кроличьих тушек, я потребовал с них рассказ об Островах.

Итак, судя по всему, это было кладбище. Огромное кладбище, внешне напоминавшее обычный лесистый островок с неприветливым берегом, изрезанный острыми скальными выступами, что сильно затрудняло мореходство. Кладбищем же его делало огромное количество трупов, зарытых в земле.

— Лопата хватай и бери копай — рано-поздно мертвяк точно будет! — уверенно заявил Мургл.

— Мало-мало мертвяк живой бегай. Непонятно кричи, а потом опять помирай, — добавил Гварл.

Так. А это уже, похоже, пошел рассказ об игроках, таких же, как и я, невольных узниках Фанмира, похороненных здесь корпорацией заживо.

— Еще тут эти есть… Страшные! — вспомнил вдруг один из гоблинов.

— Наша они не трогай-кусай. Только мертвяков.

— Страшные? На что они похожи?

— Они такая… Страшная! Как большая собака-кусака!

— Только черная… и большая…

Больше ничего добиться от гоблинов не удалось. Вглубь острова они не ходили — боялись, да и приказа такого не было. Выкапывали тела, грузили в повозку и отправляли ее в портал. Но на этот раз некромант велел им во всем мне помогать.

— А не то он наша кишка на свой посох мотать, — печально вздохнул Гварл и шмыгнул носом. Было видно, что Острова они

боятся ничуть не меньше, чем своего хозяина.

— Лопата есть? — вспомнил вдруг я о том, что мою забрали люди Серого Герцога.

— Мургл своя лопата проиграл этот лживый сын чаклухи, подлый мухлеватель Гварл.

— А вы, случайно, не помните, где меня нашли?

— Наша показать! Только если твоя сказать господина, что Гварл и Мургл хорошо помогай!

И мы двинулись в путь. Я, с лопатой наперевес и пращей на поясе, два гоблина и Дохлятина. Первый "мертвяк ходячий" показался впереди минут через двадцать пути. К слову, от поляны, где гоблины разбили свой лагерь, мы шли по едва заметной тропе, что тянулась по редколесью.

Метрах ста впереди нас показалась шатающаяся человеческая фигура, перепачканная землей. Незнакомец был гол, и пока что нас не замечал.

Объект 221 (игрок), Человек. Странник 2-го уровня.

Я почти физически ощутил внутри себя какую-то щемящую пустоту. Непонятно, каким образом ухитрился этот бедолага получить здесь второй уровень, но раз ему удалось выбраться, значит способы есть. Окликнуть его? Или лучше не привлекать внимание следящих за этим место ИскИнов? А ведь наверняка такие имеются!

— Мертвяк, — скривился Гварл, — Опять из своя могила выполз.

— Смотри, Бес, сейчас Страшные придут…

Они появились совершенно бесшумно. Три черные стремительные тени, отдаленно напоминающие гигантских волков. Если, конечно, бывают шестилапые волки, покрытые черной костяной броней, усыпанной ядовитыми шипами.

Страж Серых Островов (монстр). Уровень???

Ну надо же! Они даже специальных монстров сделали, чтобы зачищать территорию от слишком прытких игроков!

Прыгнули Стражи одновременно. Из горла Объекта 221 вырвался отчаянный хрип, и он рухнул, словно сломанная кукла, погребенный мощными телами нападавших. Через секунду все было кончено. Монстры отошли в сторону и наблюдали за мертвым телом. Через пять минут оно начало растворяться, исчезая прямо на глазах. Выходит, и ожил он минут пять назад. Не так уж и быстро его нашли Стражи! Впрочем, они могли его просто "вести", и напасть, когда им наскучило пассивное наблюдение.

Выходит, мне просто сказочно повезло с гоблинами, которые не только меня откопали, но и спрятали от этих Стражей под

грудой "обычных" мертвых тел! Интересно, была у них на этот счет какая-то инструкция, или просто удача оказалась на моей стороне?

Тем временем Стражи нас почуяли. Точнее, наверняка они уже давно нас обнаружили, но сперва должны были разобраться со сбежавшим Объектом.

— Твоя не шевелись! Сейчас страшная нас нюхать и кричать будет!

Твари приблизились и замерли в десяти шагах. Вблизи они оказались еще страшнее: мне удалось рассмотреть четыре пары глаз и двойной ряд клыков, определенно ядовитых. Одна из них вышла вперед и шумно втянула воздух. Интересно. Несет от меня как от обычного мертвеца, да и числюсь я в "неписях". Раз Стражи не трогали гоблинов, значит и меня не должны. А если на них напасть?

Впрочем, рисковать и проверять, запрограммированы ли Стражи на самозащиту, я не собирался. Мне было интересно, как они находят своих жертв. Слух? Запах? Зрение? Тепло? Магия?

Я открыл инвентарь, использовал свиток "Невидимости" и замер на месте, стараясь не дышать.

Страж, что стоял ближе всех, угрожающе зарычал и шагнул ко мне, обнажая клыки. Шипы на его боках заметно вытянулись, превратившись в иглы, а на их кончиках выступили капельки яда…

— Бес совсем голова плохой стал, — едва слышно прошептал кто-то из гоблинов, — Сейчас Страшная его жрать будет…

К счастью, он ошибся. Обнюхав меня, монстр чихнул и, вскинув голову, протяжно завыл. Два других Стража тоже вытянули морды к небу и присоединили к этому вою свои голоса. Отчитываются перед хозяевами? Отмечают место поимки беглеца?

Через пять минут они ушли, так же бесшумно исчезнув за деревьями.

— Твоя родился со счастливый трубка во рту, Бес, — поздравил меня Гварл, и мы пошли дальше.

Я решил не искать могилу Объекта 221, которая наверняка была где-то недалеко. Помочь ему все равно мы не могли, а привлекать лишнее внимание не хотелось. Используя "Поиск нежити" и "Поиск жизни", я сканировал местность. Мертвецов под землей было действительно немало — и впрямь, настоящее кладбище, а вот игроков пока что не попадалось.

Еще через полчаса пути одна из световых нитей, указывавшая местоположение зарытого под землей тела, мигнуло и пропало. И тут же там появилось яркое пятно, высвеченное "Поиском Жизни".

— Стоп! — скомандовал я и присел, наблюдая.

Через полторы минуты пятно пропало, а от моих ног в ту сторону протянулась тонкая нить — какой-то Объект задохнулся в своем гробу от недостатка кислорода. Ждать, пока он возродится, я не стал, и мы снова двинулись в путь.

Прошел час. Несколько раз мы видели черные тени, мелькавшие среди деревьев, и один раз наблюдали процесс выкапывания "ожившего мертвяка". Но оказавшийся поблизости Страж не дал игроку выбраться из земли даже по пояс, ударом лапы разорвав ему шею. Свободой Объект 49 наслаждался ровно три секунды. Кстати, он был пятого уровня, так что наверняка уже много раз ухитрялся выбраться наружу. Интересно, как давно он здесь похоронен? Судя по уровню, прилично…

— Нада тут копать, — остановился вдруг Мургл и обвел рукой полянку, на которую мы вышли.

"Поиск нежити" подтвердил справедливость его слов, и я взялся за дело, точно отметив место.

Оказывается, рыть могилу — не такое уж и легкое занятие! Особенно если под ногами путаются два гоблина, которые пытаются помогать, причем, исключительно ценными советами. Но я кое-как управился, и вот уже сижу на крышке гроба. Если верить Мурглу — моего гроба.

"Поиск жизни" ничего не дал. Значит ли это, что внутри лежит обычный мертвец? Возможно. Двумя сильными ударами лопаты я разбил крышку и упал на колени, отбрасывая в стороны обломки.

Босые ноги. Ага, значит, я начал не с той стороны!

Разворачиваюсь. Несколько сильных ударов, треск ломающихся досок…

Объект 345 (игрок), Человек. Странник 1-го уровня.

Тело вдруг "мигнуло" и тускло засветилось. По нему пошла дрожь и, хрипло втянув воздух, оживший человек широко открыл глаза. Наши взгляды встретились.

…Мои взгляды встретились. Я словно смотрелся в зеркало. В зеркало прошлого, потому что сейчас мое лицо было похоже на полуразложившийся труп, а вот его… его лицо было моим… Моим прежним, еще из прошлой, реальной жизни…

— О-о-о… — захрипел оживший покойник и вцепился в мою одежду.

— Бес! Страшные идут! — раздался сверху взволнованный голос гоблина.

Я выпустил когти и ударил своего двойника по горлу, стараясь перебить сонную артерию.

Полоска здоровья моего дублера уменьшилась на две трети,

так что пришлось добить его "Иглой инквизитора" — все равно боли он не чувствует, как и я. Интересно, это игрок, заполучивший мою внешность и ID, или все же программная имитация? Ох, вопросы к Авраменко копятся и копятся…

— Бес! Твоя беги шибко-шибко!

Голос Мургла срывается на визг, а меня накрывает тень.

Я сижу в яме, в разбитом гробу, верхом на мертвой и залитой кровью копии самого себя с лопатой наперевес — в общем, все улики против меня. Впрочем, Стражу они были и не нужны…

Страж Серых Островов наносит вам урон: 212 (218 — 6Б физический).

Здоровье: 53/275.

На вас наложен эффект "Кора железного дуба". Сила эффекта: 5. Длительность 15 секунд.

Висевший на мне "Щит Веры" пропал, словно его и не было. Быстро использую свиток "Мистической брони", дающий 50 % защиты от физического урона. Интересно, как два эффекта будут взаимодействовать друг с другом?

Страж Серых Островов наносит вам урон: 250 (258 — 6Б физический).

Здоровье: 0/275.

Никак. Потому что оба эффекта тварь словно языком с меня слизнула, и последнее, что я помнил, это смыкающуюся надо мною пасть с двумя рядами острейших клыков, и вопль гоблина:

— Нашего мертвяка съели!!!

Глава 30. Игры бессмертных

Реальный мир, головной офис

корпорации "Виртуком"…

— Семь "тайников" на тридцать семь Объектов, восемьдесят шесть связей и только тридцать две из них — могут быть связаны с нашим "делом энергетиков"?

— Все верно. У остальных не хватит на это ресурсов… или мотивации.

В руках Цербера была пухлая папка с делами. Разумеется, это был всего лишь виртуальный образ, обозначавший пакет собранной аналитиками информации — визуализация данных упрощала работу с ними, хотя в ней и не было какой-то особой необходимости. Просто так привычнее.

— Как глубоко копали? Ближайшие родственники, друзья, коллеги?

— А так же соседи и кредиторы. Здесь все досье разложены по типам и уровню связи с Объектами, сами все увидите, господин Руссос.

— С твоей стороны будут какие-то рекомендации?

— Да. Там двенадцать дел отложены отдельно. Кое у кого оказались друзья, приближенные к заинтересованным структурам. А у некоторых Объектов родственники тоже лежат "в цифре". Так что я бы посоветовал начать именно с этой дюжины.

— Спасибо, я учту твое мнение.

Пухлая папка с документами пропала из рук аватары Церьера и появилась на столе перед испанцем — передача данных состоялась. Образ специалиста по безопасности потускнел и начал распадаться на крошечные фрагменты, символизируя выход оператора из Вирта.

— Погоди, Петр Сергеевич, — задержал его Мигель.

— Да?

— Как съездил, как отдохнул?

— Замечательно, господин Руссо. Но хотелось бы, чтобы мое следующее путешествие на Острова все же было отпуском, а не деловой командировкой.

— Когда разберемся со всем этим, — испанец кивнул на лежащий перед ним пакет информации, — Обязательно съездишь. Обещаю…

якорная точка возрождения Серых Островов…

Внимание! Вы погибли и были воскрешены в якорной точке возрождения!

Я открыл глаза, но вместо ожидаемого рассеянного света своей каменной каморки увидел плохо выструганную доску. Доски… И по сторонам тоже… Гроб!? Какого!..

Судя по миникарте, вокруг меня нет знакомых мест — вокруг одна лишь неразведанная тьма. А значит…

Я выпустил когти и ударил. И еще, и снова, и еще раз. Дерево не выдержало и раскололось, впуская свет в мою темницу. Свобода! Выбрался наружу и осмотрелся.

Действительно, я очнулся в гробу, который стоял на круглом каменном постаменте, окруженном пятью мраморными колоннами. Все это здорово напоминало какое-то святилище, вот только "Сверхъестественное чутье" подсказало, что никаких мистических сил в этом месте нет. Зато на одной из колонн нашелся символ, который привлек мое внимание.

Гексаграмма в круге, ну и рунные символы, как полагается. В центре шестиконечной звезды — стрелка. Я нашел знак! Тот самый, за которым переместился на Серые Острова.

Идиот! Кретин! Неужели у меня и впрямь могильные черви половину мозга сожрали? Чем я только думал, берясь за лопату? Зачем вообще поперся туда? Любопытство замучило или остатки не догнившей сентиментальности? Назад в могилку захотелось, на место того бедолаги, что нынче выступает в роли моего дублера? А если Страж меня как-то пометил или настучал ИскИнам?

Или если бы я возродился в Храме, а не здесь? Камень некроманта, к счастью, был многоразовый, но я бы оказался на покинутой нами стоянке, один, потеряв кучу времени на поиски.

Символ указывал на соседний столб, где тоже обнаружился знак, стрелка которого была направлена вниз. Третий символ был выцарапан на камне едва-едва заметными тонкими линиями. Он вынимался, а под камне оказалась шкатулка. Записка и кривая иголка — не густо!

Отмахнувшись от системки, сообщившей о том, что мной найден еще один фрагмент.

Внимание! Вы отыскали один из предметов для задания "Зашифрованное послание"

(скрытое, составное).

Прогресс: 8/10 записок найдено

Получена награда:

Топор отчаянного Лесоруба, Схема ритуала, Бесконечная веревка.

"Привет, Бес! С возвращением на проклятый остров, хе-хе. Я не знаю, какая это для тебя по счету записка, но искренне надеюсь, что не первая. Впрочем, в таком случае ты не смог бы ее найти — минимальное требование для обнаружения этого тайника 70 единиц Восприятия…

Итак, ты умер на Серых Островах и оказался в якорной точке воскрешения. Да, уйти в свою точку привязки отсюда тебе не удастся — это закрытая зона. Стражи Острова — лишь часть защитной системы от побега Объектов. Но не волнуйся, ведь этот остров создал я. И я расскажу, как его покинуть… потом… Можешь не торопиться к порталу, он тебе не понадобится. К слову, ритуал Аарама, это единственный способ попасть на остров и покинуть магическим путем — игровые портальные технологии здесь тоже не работают. Это самый настоящий остров Смерти, детка…

Настало время нам с тобой пообщаться лично. Чтобы позвонить ко мне в Ад, просто изучи схему, полученную вместе с этой запиской. Удачи, Бес…"

На втором листке бумаги действительно оказался рисунок. Что-то вроде инструкции, с помощью которой я кривой иглой начертил пентаграмму в указанном месте, разложил в ее вершинах камни, припрятанные неподалеку — каждый камень я предварительно сверил с рисунками, которые оказались на схеме. Для ритуала нужно было использовать те самые камни, и никакие другие.

В центре рисунка разместил крупный обломок гробовой доски с точки возрождения — в общем, ритуал был привязан к этому конкретному месту и запрятанным здесь компонентам, и наверняка больше нигде не сработал бы.

Последний штрих — моя кровь. Все той же кривой иглой я проткнул палец и с трудом выдавил на деревяшку пару густых черных капель.

Сначала ничего не происходило, а потом…

Капли моей крови вдруг собрались вместе и изменили свой свет на ярко-алый, словно это была свежая человеческая кровь. И эта капля начала двигаться, оставляя за собой отчетливый кровавый след. След, который оказался буквами:

Ну здравствуй, друг. Прости, не знаю твоего имени…

А вот и первое послание из Ада. Жаль только, что ответить я не могу. Или могу?

Надеюсь, у тебя есть чем писать? Если нет, то поищи у основания третьей колонны. Связь двухсторонняя. Хм. А ты вообще писать-то умеешь?

Я осмотрел основание ближайшей колонны, потом второй… Есть! Перо мертвого летописца, +12 % к Каллиграфии и +10 к умению "Закопаться". Оригинальный такой привет с того света, или где там прохлаждается мой собеседник? Конечно, у меня и свой инструмент имеется, но не в моих правилах отказываться от халявы, да еще и с такими бонусами.

А потом у меня состоялся самый странный диалог в моей жизни. Письменный, разумеется.

— Кто ты? — вполне логичный вопрос с моей стороны.

— Сергей Авраменко. Это я оставил тебе "хлебные крошки". Собственно, чтобы этот наш разговор состоялся. Понимаю, что у тебя немало вопросов, но я не собираюсь истекать кровью, отвечая на всякие глупости.

Выходит, это он собственной кровью пишет?

— Ты можешь мне помочь выбраться?

— Нам. Ни мне без тебя, ни тебе без меня ничего не светит. Да. Есть… лазейки…

— И что мне нужно сделать?

— Выполнить задание. Ты ведь получил его, раз мы можем беседовать? Сколько тебе осталось?

— А ты не знаешь?

— Дорогой мой. Сейчас я нахожусь в другом мире, недоступном для игроков. Вишу в логове Кардака, подвешенный ногами к потолку и истекаю кровью из распоротого живота. Я понятия не имею, что творится в твоем мире, и какой там у тебя текущий статус квеста.

— Мне удалось собрать восемь.

— Отлично! Это сильно упрощает твою задачу. Я так понимаю, тебе осталось найти врага? Какой у тебя уровень и класс, кстати.

— Да, врага. Двадцать пятый, жрец.

— Жрец? Мля! Какого ху… какого хоть бога? Надеюсь, не Амалии или какого-нибудь Менкаура? Проклятье, я и не подумал об этом классе… Это же под самым носом у ИскИнов, да еще и куча народу вокруг ошивается! Вся конспирация псу в задницу!

— Забытый древний бог, который даже до Круга Силы не дотягивает.

Про наши взаимоотношения с Ойем и его наполеоновские планы я решил не рассказывать, чтобы лишний раз не нервировать своего собеседника. Ему там, пожалуй, и без этого нелегко приходится. Разумеется, если он действительно тот, за

кого себя выдает. Собственно, поэтому я решил не открывать свое имя, специализацию и не назвал имя Нааму.

— Двадцать пятый — это хреново. Тебе нужна минимум сотня Восприятия, а еще лучше — полторы. Впрочем, это вопрос, решаемый деньгами.

— Хочешь всучить мне ключ от замка, где деньги лежат?

— Дорогой мой… мы в игре… Если бы я просто спрятал где-то деньги, то и взять их можно было бы только один раз, в отличии от наград за квесты, которые генерируются отдельно для каждого игрока. Мля, ну вот зачем ты выбрал жреца, а? Зачем перекаченное Восприятие — жрецу? Вам же еще и своему боженьке жертвы приносить нужно… Впрочем, может оно и к лучшему…

Фраза о том, что деньги можно взять только один раз, напомнила мне кое-что.

— Послушай. А много таких как я… ну, кто нашел твои "крошки"?

— Ага, прямо таки разогнался я тебе все рассказать. Вишу, аж падаю. Но ты не единственный, не обольщайся.

— Надеюсь, билет на свободу у тебя не в единственном экземпляре?

Вроде шучу, а внутри все холодеет. А ведь действительно? Если я опоздаю? У Карла я был таким не единственным, да и тот разбойник… Впрочем, он был человеком, и у него были совсем другие задания.

— Я встретил еще одного игрока… с большим Восприятием. Но он чувствовал боль и оказался в заложниках в какой-то пещере без выхода. Его пытали…

— Да. Я слышал про этот проект, хотя и не вел его. Заложники Фанмира… Увы, но к ним особое отношение. И шансов на свободу у них нет…

— Но ты же сделал задания и для заложников? Я видел футляр!

— Друг… Они вытащили билет в один конец. И их задание про совсем другую свободу. Так. Хватит. Кажется, меня уже идут жрать, так что давай поскорее. Главный вопрос: Аарам уже добрался до Копей? Ты провел его? Кстати, как тебе персонаж? Колоритный, верно?

— Он просто больной ублюдок с излишне развитым самомнением!

— Этот садист — наш с тобой шанс на спасение. И обретение этим "неписем" бессмертия, ключевой момент моего плана…

— Ничего не понимаю.

Пауза. Неужели это все? И некий Кардак сейчас поедает

моего собеседника?

— Кровь сворачивается, пришлось немного расковырять рану. С Аарамом все просто, в него специально заложен такой характер и модель поведения, в том числе и амбиции. Так что все идет по плану — он просто хочет стать богом…

— Богом? Разве такое возможно?!

— "Фанмир" — очень необычная игра. Боги в ней, это тоже неписи, только очень крутые, и ими управляют более мощные и продвинутые ИскИн. Собственно, их всего три — по одному на каждый круг. В каждого бота заложен потенциал развития. В случае удаче или упорного труда, фермер может разбогатеть, нанять работников, а сам заняться торговлей, организовать какую-то мануфактуру и выбиться в землевладельцы. В общем, принцип понятен. Они ведь тоже прокачиваются и накапливают знания — не без помощи игроков, конечно.

— Хм. И какие он будет выдавать задания? Крестьянские?

— В теории, база квестов огромна и постоянно пополняется. Ну и ИскИны могут сами генерировать их, используя шаблоны и специальные алгоритмы. Так вот. Обычными скриптованными крестьянами управляет один ИскИн, а за купцов или землевладельцев отвечает более крутой, который у думает пошустрее, и умеет побольше. Соответственно, и игра выделит ему побольше ресурсов. А теперь представь себе мага. Сильного, умного, любопытного, целеустремленного и очень амбициозного…

— Аарам Бледный…

— Верно!

— Погоди… Но ведь так со временем не останется простых крестьян или кузнецов! Все уйдут в землевладельцы да промышленники! Или система создаст новых? Но ведь это постоянно растущие потребности в мощных ИскИнах!

И снова затянувшаяся пауза.

— Все, больше у меня нечем отбиваться. Тварь реснется через десять минут, так что давай закругляться. В общем, в игру встроен механизм регуляции, который не позволяет неписям расти. Они намного медленнее накапливают опыт, у них повышен шанс неудач. Почти у каждого бота есть свой персональный сценарий сдерживания, который запустится, как только тот выйдет за какие-то рамки и обнулит его.

— Убьет?

— Да. Обычно это какой-то квест или сценарий с летальным последствием. Очень сильное впечатление производит на некоторых игроков, между прочим.

— И у Аарама такого сценария нет? Поэтому он может

прокачиваться бесконечно, возвысившись до уровня богов…

— Верно. Но наш добряк-некромант в этом не уникален, всего на свете не отследишь и не предусмотришь. Поэтому есть второй круг сдерживания. Орден Теней, они же Регуляторы. Это специально натасканные боты-убийцы, сильнейшие создания в игре. Откровенные читеры, имеющие в своем арсенале несколько системных умений… Админских читов…

— Что-то вроде Стражей Острова?

— Охотники на бессмертных. На ботов, которые не умирают слишком долго. Разумеется, Регуляторами тоже управляют ИскИны, и они тоже могут прокачиваться. Теоретически. А на практике их система генерирует только когда в этом возникает необходимость, выдает контракты и сразу же удаляет, как только Регуляторы становятся не нужны. Этакие одноразовые санитары "Фанмира"…

— Охотники на бессмертных неписей… Но… Я ведь тоже бессмертный и… тоже непись!

— Верно, мой юный падаван. Ждать, пока кто-то из бывших узников апнет сотый уровень и спровоцирует появление чистильщика — слишком долго. К тому же, вы не должны привлекать внимание. Поэтому я создал приманку и направил тебя прямиком к ней. Так что наш Аарамчик ценный кадр не только потому что умеет создавать зомби из игроков, меняя им ID.

— Не слишком ли сложно? И какова конечная цель?

— Нам нужен доступ к системным функциям. Из игры его могут получить только админы, ИскИны определенной категории и специальные программы, вроде тех же Регуляторов. Ну а что да запутывания следов — так ведь жить-то хочется! Желательно на свободе и с нормально работающими мозгами. Не забывай, что именно создатели этого мира тебя здесь и заперли.

— И не только меня…

— Ты даже не представляешь, сколько здесь народу! Узники, заложники, подопытные, те кто слишком много или мало знал, куклы…

— Не слишком ли все сложно? Зачем им это?.. Не проще ли убить?

— Некоторых и убивают, получив от них все, что нужно.

— Информацию?

— Не только… Конечно, в виртуальности можно любому капитально промыть мозги и "убедить" подписать нужный проект или узнать код от сейфа, но все это так… мелочи… Ты знаешь что-нибудь о клонировании?

— В общих чертах. Клонирование используют для создания

некоторых органов для имплантации и кожных покровов, чтобы не было отторжения организмом донорских тканей.

— Верно. Противники клонирования долгое время боялись то армии супер-солдат, то "кукольных" правителей-клонов, заменивших настоящих… А в итоге киборги оказались намного эффективнее и дешевле, а создание точного клона и вовсе невозможно — подделка легко узнается.

Я припомнил вводный курс по генетике и блеснул знаниями:

— Точно! У клона ведь отсутствует память тела! Ни шрамов, ни татуировок, ни наработанной иммунной системы. Даже банальная моторика движений будет отличаться — не выработались привычки, навыки обращения с разными предметами… Жесты, почерк, походка, пигментация кожи, не укладывающиеся правильно волосы — сотни способов, помогающих отличить клона.

— Верно. Конечно, хороший мастер сможет в точности скопировать шрамы, пигменты, даже походку или почерк можно поставить, вот только откуда взять эту информацию? Проблема была решена с появлением биочипов. Они ведь всегда с тобой… Считывают и фиксируют все параметры, пересылая, куда надо…

— Но ведь доступ к этим базам имеет только одна структура…

— Все верно. Как думаешь, кто заказал и финансировал проект "Виртуальный плен"?

— Даже если создать физически достоверного клона… Как быть с его знаниями? Памятью, привычками, манерой речи, уникальным психотипом или темпераментом? Даже близнецы по-разному будет реагировать на одну и ту же ситуацию!

— А вот здесь и вступает в дело Фанмир и специально натасканные ИскИны. Даже обычные игровые боты могут учиться у нас, людей. Перенимают образ мышления, манеры… Ты знал, что часть неписей обладают характерами и привычками реально существующих людей? Тот же наш колдун — не дай бог встретиться с его прототипом в реальной жизни.

— Бррр, — отчетливо представил я эту картину. Встречались мне на моем нелегком жизненном пути такие вот "Аарамы", приятного действительно маловато.

— Одного непися мы как-то поручили ИскИну, который до этого был приставлен анализировать методы торговли у представителей одной нации, которая таки сильно преуспела в этой сфере, шоб им там икалось день и ночь… И уже через пол года получили самого богатого гоблина в Империи! Сейчас этот же ИскИн работает с богами, который покровительствует торговле и купцам. В виртуальности легко симулировать любую

ситуацию и выдать ее за сон. И посмотреть, как будет реагировать "клиент" попав в нее. Понимаешь?

— Нет, — честно признался я, — Точнее, боюсь, что вдруг пойму все это и жить станет очень грустно. Тебя ведь за это упекли в виртуал?

— Меньше знаешь — крепче спишь. Так. Тварь реснулась, так что давай закругляться. Регулятора убить сложно, но можно. Но лучше даже не пытайся — по твою душу явятся не скоро. Кстати, перемещаются они мгновенно, в качестве портала используя тени. Правильно расставив источники света, можно смастерить ловушку для врага бессмертных. Правда, защититься таким способом не удастся, но ведь и обнуление тебе не грозит.

— И?

— Поймай тень… Мля!!

Последние буквы оказались смазаны и были больше похожи на кровавые пятна.

— Но Ааараму далековато до бога, он даже не сотый уровень!

— Эту проблему он уже решил… с твоей… помощью…

Паузы между словами увеличились. Ответа на последний вопрос мне пришлось ждать две минуты:

— Как мне выбраться с острова?

— Построй… плот… Расстояние… километр… отпустит…

Эпилог

Виртуальность "Мира Фантазий"

Храм Ойельфифинелля…

— Все же, неприятная у тебя есть привычка — исчезать без предупреждения, да еще и так, что даже я не могу достучаться… Опять поцапался с Драконами?

— Нет.

Делиться подробностями своих приключений я не собирался. И дело было не только в том, что кроме меня и гремлина, здесь присутствовало несколько игроков. После беседы с Сергеем, у меня и к ИскИнам сильно поубавилось доверия.

Да, потратив несколько дней, скрываясь от Стражей и блуждающим по округе смертников, я таки смог собрать плот, и даже не один — шесть раз пытался я выбраться за пределы защитной системы Острова прежде, чем смог вырваться. Сильные течения, острые скалы, неожиданные мели — это была непростая задача. Но мне удалось отплыть на достаточное расстояние и возродиться в храме, а не якорной точке возрождения Серых Островов.

Трижды я пытался воспроизвести ритуал для связи со своим потенциальным спасителем, но безуспешно. То ли он не хотел продолжать общение, то ли не мог…

— Впрочем, я догадываюсь… То, что нынче творится в Мертвых Копях — твоих рук дело? Помнится, мы с тобой бывали в тех местах.

— Копи? А что там?

— Алекс, расскажи ему.

— Несколько дней назад пещеры вдруг очистились от смертельного тумана. Никто этому не придал значения, ведь не было никаких патчей или сообщений от администрации… То есть, ни пророчеств, ни катаклизмов, которые приводят к изменениям.

Похоже, игрок сообразил, что разговаривает с "неписем" и подобрал подходящие синонимы к тем словам, которых боты не понимали. Точнее, игнорировали, словно и не существует таких понятий.

— А потом появилось групповое задание. Кто-то собирал рейд в Мертвые Копи и обещал щедрую награду. Две сотни

бессмертных позарилось даже не столько на обещанный приз, сколько на саму возможность обшарить подземелья, которые до сих пор были закрыты для игроков.

Аарам. Похоже, это его рук дело, больше некому! Но даже если ему удалось отключить заклинания, создающие туманы — зачем собирать игроков? Чтобы они пробили ему путь дальше, к пещерам некромонгов? Наверняка, чем глубже, тем опасней ловушки и твари…

— Они умерли все до одного, — продолжал Алекс, — Никто не сумел защититься от туманов, даже когда-то опробованные методы оказались неэффективны. А спустя сутки Мертвые Копи снова очистились, и опять появилось задание. Вторая рейдовая группа получилась едва ли не вдвое больше…

— Столько желающих подохнуть?

— Как я понял, они что-то все же вынесли. Достаточно ценное, чтобы компенсировать все затраты.

Выходит, некромант заманивает туда игроков, чтобы убить? Но зачем? Не ради дропа же… Опыт! Колдуну идет опыт за их убийство!

"Проблему с получением сотого уровня он уже решил… с твоей помощь…" — вспомнились мне слова Авраменко.

А игроки наверняка немало вещей получили, истребляя нежить, големов и прочих тварей, что бродят по Копям. Сколько же опыта может получить "непись", одним махом прикончив две-три сотни игроков далеко не самого маленького уровня?

Много. А значит, скоро появится новый кандидат на хрустальный трон в пантеоне Фанмира. Если его не опередят Регуляторы. Тени, которых я должен поймать… Стоп!

— Алекс, ты ведь должен мне еще парочку порталов, верно?

— Да.

— Сможешь перебросить меня в один хорошо защищенный замок?

— Гильдейских? Владения бессмертных закрыты для чужаков.

— Нет, обычный замок.

— Зачем тратить портал? Подкупи стражу или попроси аудиенцию у хозяина. У нас есть связи, можем все устроить.

— Боюсь, там связи не помогут. Так что насчет портала?

— Сделаем. Куда тебя подбросить?

— Только сперва мне нужно кое-что прикупить. Встретимся возле Аукциона, возле Западных Ворот.

— Кстати, надо бы здесь такую штуку поставить, возле храма, — вмешался бог, — чтобы просители прямо здесь могли дары прикупить. В Оурроле это хорошо работает, там мы удачно храм поставили…

Замок герцога Альмерского…

— Вы не боитесь меня, Ваше Сиятельство, — отметил я.

— А должен? — герцог рассмеялся, и его верные телохранители широко ухмыльнулись.

Ага. Он почти вчетверо старше меня по уровню, да и охрана тоже намного сильнее. Бояться, действительно нечего. Узурпатор, заполучивший бессмертие и подмявший под себя этот регион. Затворник, никого к себе не подпускающий и не покидающий собственного замка — а ведь градоправители, это основные источники редких и эпических заданий для игроков высокого уровня!

А еще он псих, которые все вокруг залил ярким светом, который не гаснет ни днем, ни ночью.

— Как ты попал в замок, мертвяк? Кто провел тебя?

— Друзья.

— Предатели? Мой палач вырвет из тебя их имена! Я даже одолжу ему по такому случаю Коготь Саламандры… Тот самый, помнишь?

Да, герцог — тот еще параноик, но до бывшего гейм-дизайнера "Виртукома" ему далековато. Вот уж кто действительно перестраховщик! Впрочем, его-то как раз можно понять…

Выслушивать дальнейшие угрозы Серого Герцога не было ни смысла, ни желания. Не обращая никакого внимания на двух гигантов, что крепко сжимали меня, словно тисками, я пробормотал фразу-ключ, и мое тело превратилось в бесплотную дымку.

Всего на одну секунду, но и этого вполне хватило, чтобы освободиться, и оказаться в другом конце комнаты. Попав в замок при помощи портала, я избежал традиционного досмотра вместе с дебафом, который ограничивал использование магии. Впрочем, что может сделать инквизитор двадцать пятого уровня с шестеркой неписей, которые вдвое-втрое его сильнее?

Ничего.

Да мне и не нужно.

"Стена Тьмы", довольно дорогой свиток, одно из заклятий Магии Смерти, которым пользовался в Мертвых Копях некромант, прикрывая нас от Жабы-Багабы. У него есть две функции. Во-первых, Стена вдвое ослабляет любые проходящие через нее заклинания Смерти и Тьмы.

Во-вторых, она не пропускает через себя свет и слишком

любопытные взгляды.

Появившаяся позади меня тьма отгородила часть комнаты, полностью поглощая свет от факелов и светильников, которыми была увешана стена.

"Молот Правосудия", направленный в висевшую под потолком люстру, сбил ее на пол. Ринувшаяся, было, ко мне охрана отскочила назад, спасаясь от падающих на них десятков килограммов хрусталя.

По полу заплясали отбрасываемые нами и предметами обстановки тени, возможно, впервые за последние два года.

— Нееееет! — это кричит герцог.

В меня летят метательные ножи и заклятья, но слишком поздно.

"Закопаться!"

Меня там уже нет. "Поиск жизни" и "Поиск нежити" помогают мне уловить тот момент, когда находящиеся в комнате "неписи" начнут умирать. А когда им становится не до меня, выкапываюсь.

Трое уже мертвы.

До смерти перепуганный герцог сжимая в руке шпагу пятится к стене. А перед ним колеблется черная тень, неожиданно получившая третье измерение.

Регулятор (???),??????.

Существо вне категорий, системный охотник за бессмертными ботами. Одно неуловимое движение, и мертвое тело правителя Альмеры сползает по стенке, оставляя на ней кровавый след. Не такой уж оказался и бессмертный. Просто сверх меры перекаченный бот, по чьему-то совету оградивший себя от всех возможных угроз, включая появление Регуляторов.

"Поймай тень", — легко сказать! А как это сделать? Вот она, передо мной, за пару секунд прикончившая четырех "неписей" выше пятидесятого уровня. И, кажется, она меня заметила.

— Ты… — голос тихий, шелестящий, словно ветер пытается разговорить засохшую листву.

— Я.

— Будущий враг.

Молчу. Ну да, я — бессмертный "непись", один из тех, за кем и охотятся подобные тени.

— Мы ждали тебя, бессмертный.

Существо имеет гуманоидные очертания, но это просто тьма, у которой нет ни лица, ни одежды — вообще никаких различимых деталей. Возможно, оно даже способно менять форму. Рука (щупальце?) вытягивается в мою сторону…

Шкатулка. Деревянная шкатулка с вырезанным на крышке символом: шестиконечная звезда в круге. Девятая из десяти.

— Истинный бессмертный родился, равный богам. Нужна помощь врага, чтобы его одолеть.

— Чем я могу вам помочь?

— Чтобы убить бога, нужно особое оружие, которого нет в нашем мире.

Моя собственная тень, до этого лежавшая на полу, вдруг вытягивается вверх, принимая плотность и очертания человеческой фигуры чуть ниже меня ростом. Второй Регулятор. Его рука касается моей.

— Ты добудешь нам его.

— Даже если мне придется для этого отправиться в Ад, — я утвердительно киваю и, не глядя, принимаю предложенное задание точно зная, что именно в местный филиал Ада оно меня и отправит…

Реальный мир

двухкомнатная квартира в одном из

спальных районов Нью-Петербурга…

— Наташенька, кажется, кто-то в дверь звонил, — Пал Палыч оторвался от изображения карты, спроецированного на обычный обеденный стол, и повернулся к двери в соседнюю комнату, — Сходи, посмотри, кого там принесло.

— А вы никого не ждете, дядь Паш? Потому что я уж точно гостей не звала.

— Бригадир наших "расклейщиков" должен был вечером зайти с отчетом, но для него рановато.

— Так может, раньше управились?

Девушка выбралась из капсулы, к которой только-только начала подключаться и, сменив легкий халатик на домашнее платье, подошла к двери. Тонкие пальцы ловко забегали по сенсорной панели, и на двери появилось изображение незваного визитера.

Высокий, скорее тощий, чем худой, молодой человек. Короткий стриженый ежик русых волос, осунувшееся лицо с заметными кругами вокруг покрасневших, усталых глаз. Обычная футболка с изображением логотипа какой-то музыкальной группы и джинсы. На вид — лет двадцать-двадцать пять.

— Кто вы? И что вам нужно?

— Извините, это вы Наталья Селезнева?

— Д-да.

— Меня зовут Сергей Авраменко. Я работал в "Виртукоме", вместе с вашим женихом, в проекте "Мир Фантазий". Откройте пожалуйста, нам с вами очень нужно поговорить. Я хочу вам кое-что рассказать… Об Александре…

© Иван Магазинников

Калининград, 2014 г.